
año 3 / NÚMERO 30 /AGOSTO 2011
games tribune
magazine
www.gamestribune.com
XBOX 360 - PLAY STATION 3 - PSP - NINT
INTENDO DS - N3DS - PC
ANÁLISIS
solatorobo: red the hunter
shadows of the damned
king of fighters i
star odyssey
bastion
AVANCES
dragon's dogma
dead island
bodycount
tropico 4
descárganos gratis
Asura's Wrath
briconsola.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com
portalgameover.com hombreimaginario.com monotemáticosfm

editorial

NÚMERO 30 - AGOSTO 2011

¿Y a qué juego este verano?

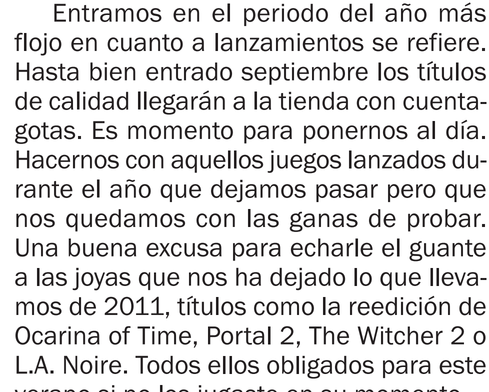


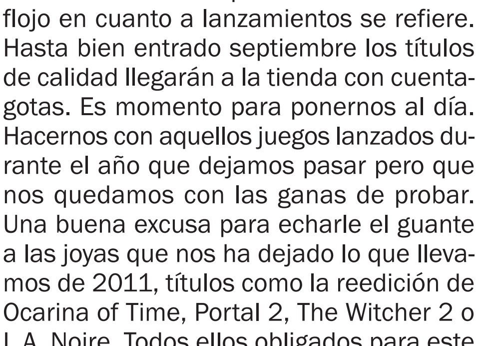
JOSÉ LUIS PARREÑO
Director GTM

Entramos en el periodo del año más flojo en cuanto a lanzamientos se refiere. Hasta bien entrado septiembre los títulos de calidad llegarán a la tienda con cuentagotas. Es momento para ponernos al día. Hacernos con aquellos juegos lanzados durante el año que dejamos pasar pero que nos quedamos con las ganas de probar. Una buena excusa para echarle el guante a las joyas que nos ha dejado lo que llevamos de 2011, títulos como la reedición de Ocarina of Time, Portal 2, The Witcher 2 o L.A. Noire. Todos ellos obligados para este verano si no los jugaste en su momento.

Pero si ya jugaste a todo, el verano también es momento para tirar de nostalgia y probar glorias pasadas. Estamos seguros que os quedan una buena cantidad de juegos imprescindibles, de tiempos pasados, y que ahora podemos disfrutar gracias a las plataformas de descarga. Son estas plataformas las que nos ofrecen además nuevos títulos a precios ajustados de especial calidad durante el verano. Y para aquellos que no quieran pasar por caja, nunca está de menos volver a empezar alguno de los títulos que nos marcaron. Volver a recordar aquello que nos hizo sentir, volver a gozar de la magia que lo hizo especial.

La última opción y no menos recomendable es tirar de multijugador. Es innegable que juegos como Call of Duty, Battlefield, Halo, o los múltiples shooters y MMORPG del mercado proporcionan un número de horas de diversión infinito. Opciones no faltan para pasar el verano disfrutando de grandes juegos.







staff GTM
GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Jose Luís Parreño Lara

REDACTOR JEFE
Gonzalo Mauleón de Izco

JEFE DE ACTUALIDAD
Ismael Ordás Carro

REDACCIÓN
Gonzalo Mauleón de Izco
Ismael Ordás Carro
Miguel Arán González
Jose Luis Parreño Lara
Jorge Serrano
Marc Alcaina Gómez
Carlos J. Oliveros Oña
Hernán Panessi
Adrián Suárez
Octavio Morante
Alberto González
Daniel Meralho
Sergio Colina
Pablo Vallina

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Rosa Roselló Garrigó
Pedro Sánchez

COLABORAN
Marc Rollán (Funspot)
Rodrigo Oliveros
Carlos López
Tréveron

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
contacto@gamestribune.com

índice

ARTÍCULOS

AVANCES

ANÁLISIS


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Realmente estás preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com

El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

GoldenEye 007 Reloaded llegará a PS3 y X360

Tras lanzar el remake del clásico Goldeneye de Nintendo 64 para Wii, Activision ha anunciado el lanzamiento para PlayStation 3 y Xbox 360.

Desarrollado por Eurocom, esta entrega hace uso de un nuevo motor gráfico que permite gráficos en alta definición y a 60fps. Además del famoso modo historia, el título incluye un nuevo modo de juego 'Mi6 Ops Missions', donde los jugadores deberán superar diferentes desafíos.También contará modo multijugador, con opción de pantalla dividida en cuatro y modo online para hasta 16 jugadores. En el caso de la versión para PlayStation 3, se podrá jugar con el Sharp Shooter de PlayStation Move.

Capcom anuncia la cancelación de Mega Man Legends 3

Lo íbamos a ver para la nueva 3DS y finalmente nunca llegará a ver la luz. El anuncio se hizo oficial a través de Capcom Unity con un escueto comunicado en el que se pedían disculpas públicas a todos los fans y se mostraba el hecho de no haber logrado alcanzar un mínimo de calidad exigible como el principal motivo.

Hay que recordar que no es el primer título basado en el universo de Mega Man que nunca llegará a las tiendas, ya que recientemente también fue anunciada la cancelación de Mega Man Universe que estaba siendo producido por el mismísimo Keiji Inafune que debía llegar a las tiendas para PS3 y X360. Dos serios reveses para una de las franquicias con más solera.

Monkey Island llegará en formato recopilatorio

Y lo hará mucho antes de lo que nos podríamos esperar. LucasArts y Activision han anunciado Monkey Island Edición Especial Colección, la cual incluye The Secret of Monkey Island: Special Edition y Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge. Como contenido adicional, este pack aventura incluirá material totalmente novedoso, no revelado anteriormente por LucasArts, tales como artworks y nuevos escenarios. El título también incluye los comentarios de los creadores originales de la saga Ron Gilbert, Tim Schafer y Dave Grossman, rememorando escenas de las versiones Especial y Clásica.

Llegará el 9 de septiembre a PS3, X360 y PC.



The Darkness II, la continuación del particular shooter de Take 2 y del que os dimos un extenso avance en nuestro número 28, se retrasa hasta 2012. No llegará a nuestro territorio hasta el 10 de febrero del año que viene





SEGA distribuirá títulos de Electronic Arts en territorio japonés

Que el mercado japonés es algo sumamente complicado es algo que no escapa a nadie. Mientras occidente se rige por unos patrones más o menos básicos, no ocurre lo mismo en la tierra del Sol Naciente. Tanto es así que la que es el primer sello editor y distribuidor a nivel mundial de videojuegos, Electronic Arts, ha tenido que pedir ayuda a SEGA para poder hacerse con un trocito de pastel de este complicado micromercado.

El acuerdo tendrá como punto de partida el lanzamiento de Shadows of the Damned, el cual está previsto que llegue a las tiendas japonesas el primer día de otoño de este año. Sin embargo este acuerdo no se limitará a distribuir los lanzamientos de nuevo cuño, sino que servirá para hacer llegar a los jugadores japoneses títulos que el sello nortamericano ya ha editado hace algún tiempo y que por una causa u otra, no han sido comercializados aun allí.

EA ha considerado que la empresa del erizo azul puede ser un magnífico aliado en su país natal, dada la gran estima de la que aun goza la marca en Japón. El tiempo dirá si es suficiente para cambiar los rígidos esquemas de consumo del mercado oriental.



Anunciada versión especial de 360 con motivos de Star Wars

Microsoft y LucasArts aprovecharon una mesa redonda en la pasada Comic-Con para anunciar un gadget de esos tanto nos gustan y que a buen seguro no faltará en los hogares de los fanáticos de La Guerra de las Galaxias. Esta edición especial viene con un restyling completo, ya que contará con una consola decorada con motivos de R2D2 con una selección de sonidos exclusivos, así como un mando inalámbrico dorado inspirado en el otro personaje de la pareja, C3PO.

El pack se complementa con un Kinect blanco, auriculares, un disco duro de 320Gb y una copia del juego Star Wars exclusivo del periférico de Microsoft.

Ahora bien, no todo son buenas noticias. El pack de momento solo ha sido confirmado para tierras americanas, donde se espera que esté disponible para su comercialización de cara a la campaña navideña. No ha sido confirmado para ningún otro territorio, así que quien quiera disfrutar de esta joyita, tendrá que tirar de importación, con todo lo que eso conlleva (aduana+aranceles por ser un producto americano). Y la otra es su precio. Aunque el cambio aun nos es favorable, se comercializará a 449$, unos 330€.

Wii U contará con soporte para 3D

Después de que Avatar volviera a poner de moda el uso del 3D en medios audiovisuales, hemos vivido un auténtico diluvio de dispositivos capaces de llevar este sistema a los salones de nuestra casa. El último en subirse al carro va a ser la próxima máquina de Nintendo, de la que poco a poco vamos conociendo más detalles. En una reciente entrevista concedida por Satoru Iwata a Mercury News reveló que el nuevo dispositivo está perfectamente capacitado para ofrecer una experiencia 3D de manera totalmente solvente.

Sin embargo en la misma entrevista dejó entrever que no será ni mucho menos la principal línea de desarrollo de sus títulos, ya que a su juicio, el parque de televisores instalados en los hogares capaces de soportar esta tecnología es muy limitado actualmente.

Bethesda anuncia el desarrollo de Dishonored

Bethesda Softworks ha confirmado lo que había detrás del registro de nombres: Dishonored, un nuevo juego de acción en primera persona desarrollado por Arkane Studios. Dishonored es el primer proyecto en el que se embarca este estudio desde que fuera adquirido por ZeniMax en el año 2010.

Los directores creativos Raphael Colantonio, diseñador jefe de Arx Fatalis, y Harvey Smith, diseñador jefe de Deus Ex, colaboran para dirigir el desarrollo de Dishonored y prevén lanzarlo en 2012 para Xbox 360, PlayStation 3 y la plataforma Games for Windows.

"En Arkane nos apasiona crear juegos que ofrezcan una experiencia profunda y absorbente", ha destacado Colantonio. *"Estamos muy contentos y satisfechos de poder compartir al fin los detalles de nuestro proyecto".*

Lollipop Chainsaw, lo nuevo de Grasshoppers

Suda51 es uno de esos genios contracorrientes a los que parece le importan un carajo si lo que hace gusta o no. Una mente de juegos de autor que tras haberse metido de lleno en el desarrollo del carismático Shadows of Damned parece que tiene ganas de más.

Así que siguiendo la linea iniciada con Killer7 y No More Heroes, nos ha anunciado el título de su siguiente proyecto: Lolipop Chainsaw. El juego, actualmente al 70% de su desarrollo, nos pondrá en el rol de una animadora adolescente que debe ganarse la vida en un mundo que comparte con zombis. Y para ello, que mejor que hacerlo a golpe de motosierra. A pesar de la aparente temática gore, el creador ya ha avisado que nos sorprenderá, ya que se trata de una obra de entretenimiento pop zombi, de luces y colores. Veremos.



GTM Geek News:

Llegan los nuevos Macbook Air y Mac Mini




El pasado día 19 se presentaron las esperadas revisiones del portátil ultraligero de Apple y de su sobremesa compacto, máquinas que acompañan el recién estrenado OS X Lion

Macbook Air

Sin duda alguna, la revisión más esperada por los seguidores de la multinacional de la manzana. Pese a que la versión del 2010 demostró un rendimiento excelente a la práctica, sobre papel el hardware daba la impresión de estar obsoleto, especialmente por su procesador Core 2 Duo. El cambio por tanto se ha centrado en añadir procesadores de última generación de Intel con la tecnología Sandy Bridge. El modelo más económico, cuyo precio se ha reducido 50€, trae con sigo un procesador i5 de doble núcleo a 1,6GHz. El modelo de gama más alta da la opción de equiparlo con un i7 a 1,8 también de doble núcleo. Ahora los Macbook Air poco tienen que envidiar de los portátiles de gama alta.

La ampliación de hardware no ha afectado al los principales atractivos de esta máquina: su tamaño y peso: entre 11" y 13" y siempre un peso menor a 1,35 Kg

La otra novedad destacable de esta revisión ha sido la incorporación de un puerto de alta velocidad Tunderbolt, puerto propietario de la marca y cuyo rendimiento promete.

La ampliación de hardware no ha afectado al los principales atractivos de esta máquina: su tamaño y peso. Los dos tamaños disponibles, 11 y 13 pulgadas siguen siendo tan finos como una carpeta y con un peso de 1,08 y 1,35 Kg respectivamente.

La elección para el disco duro sigue siendo memoria flash, cuyo consumo de batería y velocidad dejan en pañales a los discos duros convencionales, pero con el inconveniente de tener un precio mucho mayor. Para mantener el precio competitivo, el modelo de gama baja dispone de tan solo 64GB, y con 128 y 256GB en los otros modelos.





Por último, no podemos dejar de hablar de su atractivo precio. El precio parte de 949€ y llega hasta casi 1500€ en su versión más potente. Pese a que parezca alto comparado con los portátiles comunes, no olvidemos que estamos hablando de un ultraportátil: una herramienta de trabajo potente con un peso realmente bajo.

Mac Mini

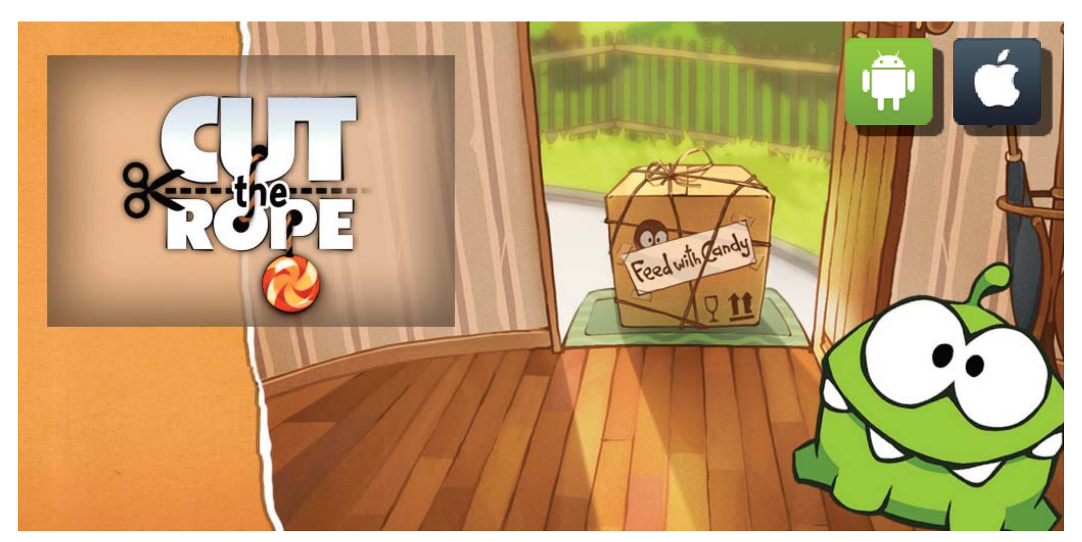
Una grata sorpresa que nadie esperaba. Apple ha aprovechado el lanzamiento de OS X Lion, la última versión de su sistema operativo, acompañándolo de una revisión del compacto.

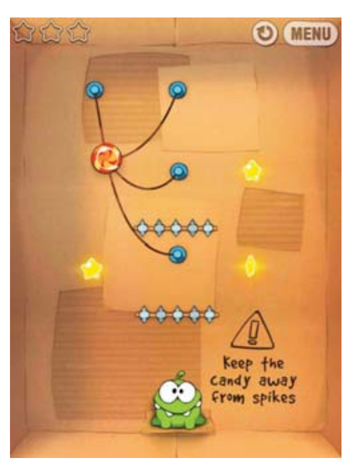
El nuevo Mac Mini ofrece una solución completa para aquellos que buscan un ordenador de sobremesa y no quieren saltar al iMac ya sea por su precio o por no querer pantalla. Por un precio bastante razonable (a partir de 599€) tendremos una máquina equipada con los procesadores Sandy Bridge de Intel igual que en el caso anterior, con opciones que van desde un i5 de doble núcleo a 2,3GHz hasta un i7 de cuatro núcleos a 2GHz en su versión server.

El resto de prestaciones son las lógicas en cualquier ordenador que quiera presumir de la etiqueta de “Gama media - alta”: entre 2 y 8GB de RAM, la posibilidad de montar una tarjeta gráfica dedicada (aunque nada del otro mundo) y de nuevo un puerto Tunderbolt. Y como no, manteniendo la firma de la casa con un diseño impecable.

Mundo Smartphone:
Cut the rope

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder





Posiblemente muchos de vosotros ya conozcáis Cut the Rope, el nuevo fenómeno "Angry Bird" para Smartphones. Lanzado hace un tiempo para dispositivos iOs (iPhone, iPad e iPod Touch) y recientemente para Android está consiguiendo posicionarse en lo más alto de las listas de ventas. Una posición merecida ya que, además de una moda, Cut the Rope es un juego excelente.

El título que combina de forma magistral estrategia y habilidad por partes iguales. Para acabar cada nivel tendremos que hacer llegar un caramelo colgado de una o más cuerdas al simpático bicho verde que podéis ver en las imágenes. No es algo demasiado complicado, ya que el verdadero reto está en coger las tres estrellas de cada nivel antes de dar de comer al bichejo. Para ello tendremos que cortar la cuerda precisa en el momento adecuado aprovechando el balanceo, además de usar otros mecanismos que iremos descubriendo a medida que avanzamos.

Se trata de un juego con un número de niveles más que decente, en aumento y donde se añaden novedades jugables y pantallas tematizadas. No puedes perdértelo.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

 0,70€

 0,79€



Alchemy

Alchemy es un juego bastante atípico, si es que se le puede llamar juego. Éste nos invita a ponernos el sombrero de alquimista y estrujarnos el tarro para intentar crear elementos mediante combinaciones. La finalidad de éste es descubrir los 380 elementos, una tarea nada fácil.

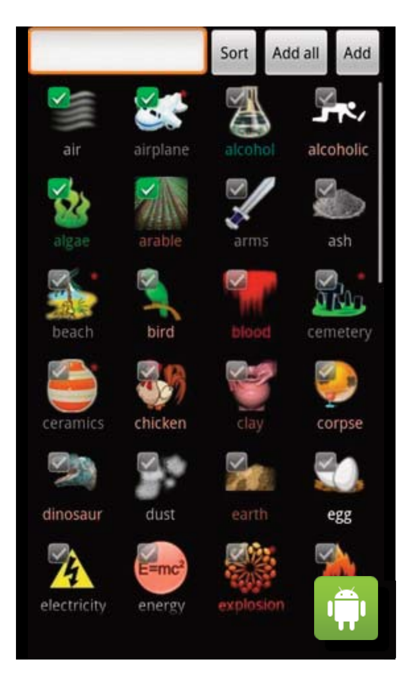
Inicialmente se nos muestran los 4 elementos básicos: aire, fuego, tierra y agua. Si combinamos por ejemplo aire y agua, conseguiremos vapor. Si combinamos tierra y agua, obtendremos el elemento pantano.

Es curioso ver como una idea tan simple ha conseguido movilizar a miles de usuarios en la red para compartir sus descubrimientos, encontrando páginas enteras dedicadas a este simple pero adictivo pasatiempo de la alquimia.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:
Gratis



Robo Defense

Si hay que hablar de un clásico dentro del mundo de los smartphones Android, ese debe ser sin duda Robo Defense. Se trata de uno de los juegos más veteranos del Android Market habiéndose lanzado casi a la par que los primeros terminales. Y todavía hoy lo podemos ver en lo más alto de la lista de juegos de pago.

No le faltan razones para ello. El juego se basa en el género de los Tower Defense. Nuestra misión, resistir oleada tras oleada de robots construyendo torres de defensa. Cada robot que eliminemos nos dará dinero para construir y mejorar torres, y cada oleada resistida nos dará experiencia para mejorar atributos globales. Imprescindible.

Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:
2,08€





Descargas digitales

Doritos Crash Course

Hay dos reglas no escritas y algo mitómanas que dicen que si algo es digital, no tiene que ser bueno. Y si encima es gratis, menos aun. Y para romper esta sarta de tonterias y tópicas en el Bazar de Xbox Live podemos econtrar un juego que no solo es bueno, sino que además, no nos costará más que enchufar la consola a internet. Se llama Doritos Crash Course.

No os dejeis engañar por el título. Éste en cuestión no tiene absolutamente nada que ver con Dash of Destruction. Aquí hay un trabajo detrás, aunque no nos cobren por ello.

Para explicar el juego de una forma que todo el mundo lo pueda entender, es un plataformas de scroll horizontal que bebe directamente de la herencia de Gladiadores Americanos. A través de 18 pistas divididas según dificultad en 3 zonas geográficas (USA, Europa y Japón), debemos conseguir hacer llegar a nuestro avatar al final del recorrido sorteando saltos, mazos de goma, pistolas de pintura, plataformas móviles, colgándonos de cadenas o brincando en camas elásticas intentando romper el tiempo que implica conseguir una medalla y desbloquear el siguiente nivel.

Con un apartado técnico bastante notable, va a conseguir engancharte durante horas, ya que el condenado pica lo suyo.

Valoración de los usuarios

★★★½☆

Valoración de GTM

★★★★☆

PVP:

GRATIS





Decay Part I-IV

Decay fue concebido como una obra conjunta dividido en capitulos de entre 1 y 3 horas de duración. El primero (y más corto) lo podemos encontrar a 80MSP, mientras que el resto se comercializan a 240MSP suponiendo una inversión de 800MSP en total. Sin embargo estamos ante uno de los juegos indie más cuidados de todo el catálogo, y con una capacidad narrativa y de inmersión sorprendentemente bien logradas.

El juego es una experiencia de terror, fuertemente inspirada en las primeras entregas de Silent Hill. El principio, un suicidio en el baño, solo es el preludio de un viaje no apto para las mentes más sensibles.

La pega está en su división capitular. Y que no todos gozan de la misma satisfacción. El segundo y el tercero son sin duda los más brillantes.

Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

240 MSP

Try not to Fart

Pocas veces un título había llegado a explicar tan bien la exencia de un título. En Try not to Fart debemos hacer exactamente eso: no tirarnos un pedo. ¿Ridículo? Puede que sí. Pero original lo es un rato.

Con una estética que recuerda muy mucho a South Park, debemos seguir los patrones básicos de chico conoce a chica e ir superando fases hasta conseguir hacernos con su corazón. Y para ello solo debemos cumplir la estúpida misión de aguantar nuestras flatulencias. ¿Y como lo haremos? A base de QTE. El juego es basicamente eso, un QTE eterno y continuo en el que si fallamos, daremos al traste la cita al dejar escapar los benditos metanos de nuestro cuerpo.

A pesar de lo estúpido de su planteamiento, consigue arrancar muchas risas.



Valoración usuarios

Valoración de GTM

PVP:

80 MSP


La gran historia
de los videojuegos
por entregas
Capitulo 27: 2010, llegaron las segundas partes

2010: Llegaron las segundas partes

Ante el recorte evidente de presupuestos y el consiguiente miedo al fracaso, si por algo recordaremos 2010 es por la falta notable de nuevas apuestas. Muchas secuelas y bastante poca imaginación

2010 fue un año bastante extraño. Sistemáticamente la lógica nos hace pensar que los lanzamientos van subiendo en cantidad y calidad conforme vamos quitando hojas al calendario. Pero no fue así. A pesar de que los meses finales apuntaban muy alto con, en teoría, mucho peso pesado. Y sin embargo murieron en su propio letargo. Este capítulo va a ser casi una referencia constante a decepciones, más o menos agudas, que vivimos durante esos 12 meses. Y eso que paradójicamente el estreno fue brutal, con un amado-odiado Bayonetta que no dejó indiferente a nadie, pero del que no se puede negar un apartado técnico y una jugabilidad que simplemente, rayaron la perfección.

Tampoco fue un año que destacara para bien en cuanto a exclusividades. Muchas de ellas, anunciadas a bombo y platillo durante muchos años, por fin vieron la luz este año. Aunque una vez visto el resultado, lo mismo hubiera dado que nunca hubieran llegado. En esta clasificación sin lugar a dudas tiene mucho que decir, y no para bien, Sony.

No fue un año fácil para casi nadie, pero menos aún para la casa propietaria de PS3, que vivió dos sonoros reveses. El primero de todos llegó en forma de Kratos. God of War III no fue lo que nos hubiera gustado ver. Argumentalmente, el título más flojo de la trilogía principal. Un título bastante insípido de una saga que pide a gritos una renovación. Desde que viera la luz la primera entrega hace ya 6 años, se ha mantenido fiel a un esquema demasiado rígido que ha acabado por ahogar al producto. El segundo y a la postre, más notorio, fue Gran Turismo 5. Después de infinidad de retrasos, el simulador de Polyphony acabó defraudando incluso a los que durante demasiado tiempo lo defendieron a capa y espada. El producto final era un juego inacabado, al que hubo que parchear demasiadas veces en las semanas posteriores a su lanzamiento para poder al menos acercarse a las promesas de simulador definitivo con las que durante mucho tiempo se lle-



Gran Turismo 5 supuso uno de los lanzamientos más convulsos de los que se recuerdan en Sony. Desde el primer momento siempre dio la sensación de ser un producto inacabado. Y a la postre, sufrió una buena retahíla de actualizaciones. Pero nunca ha llegado a ser lo que prometió



Con el estigma de ser un GTA del oeste, RDR consiguió demostrar que siguiendo las pautas que marcan un sandbox, se es capaz de hacer una superproducción con un guión brillante

Aunque teóricamente es considerada la secuela de Red Dead Revolver, juego que viera la luz allá por el lejano 2004, lo cierto es que los nexos que comparten tan sólo puede ser el de usar ambos el lejano oeste como escenario. Red Dead Redemption puede ser considerado perfectamente una entrega única. Un capítulo brillante dentro de la historia de los videojuegos.

Muchos son los puntos fuertes que atesoraba esta aventura. Pero si los apartados técnicos resultan sobresalientes, los calificativos se quedan cortos a la hora de describir el brillante guión que atesora. Rockstar, tanto en su saga GTA como en este otro experimento, ha dado un paso al frente a la hora de contar historias. El característico e histriónico sentido del humor ha dado paso a un relato mucho más serio y profundo. Historias que para nada tienen que envidiar, y que en muchos casos superan, a las de las grandes superproducciones cinematográficas.

Ambientado en 1911 y en una ficticia región fronteriza entre EEUU y México, seremos partícipes de la búsqueda de la redención de John Marston, un ex-forajido que intenta dejar atrás su tortuosa vida obligado por un trato de fuerza impuesto por los federales: Si quiere volver a ver a su mujer y a su hijo, debe encontrar y dar caza a dos de sus compañeros de tropelías: Williamson y Escuella. Con un desarrollo de trama realmente brillante potenciado especialmente por la gran cantidad y calidad de personajes secundarios con los que nos toparemos. Muy ricos y con una cantidad grandiosa de matices que para nada desmerecen de la carecterización de los personajes principales.

Como os podéis imaginar, no es un camino precisamente fácil. Y si la aventura principal nos lleva perfectamente unas 18 horas de juego, estas se ven superadas holgadamente por la gran cantidad de misiones secundarias y eventos aleatorios que se suceden en estos mundos alejados de la mano de Dios. Podremos cazar, recolectar hierbas, capturar forajidos, evitar peleas, participar en duelos... en total este tipo de actividades supera con creces el arco de las 50 distintas.

A finales de año recibió la expansión en forma de DLC (y posteriormente comercializada también en formato físico) de Undead Nightmare. Una extraña fusión donde zombis y personajes típicos del farwest comparten protagonismo en una aventura que completarla al 100% requería más de 15 horas de juego. A pesar de ser un complemento, dicho DLC gozó de una notoria repercusión y se ganó también por derecho propio el de mejor contenido descargable del año. Y eso que en esencia no se trataba más que de un skin mod.

naron la boca de proclamar. El catálogo de exclusivos de este año no fue algo que recordaremos.

En Microsoft la situación no era tan negra. Pero tampoco blanca. Alan Wake fue el primer gran exclusivo que vimos aquel año. Y tras muchos años de desarrollo a sus espaldas, una vez con él en nuestras manos acabó por volverse cansino por su planteamiento repetitivo. Halo Reach, en cambio, sí que supo estar a la altura tras el insípido y casi paso atrás que fueron primero Halo 3, y posteriormente ODST.

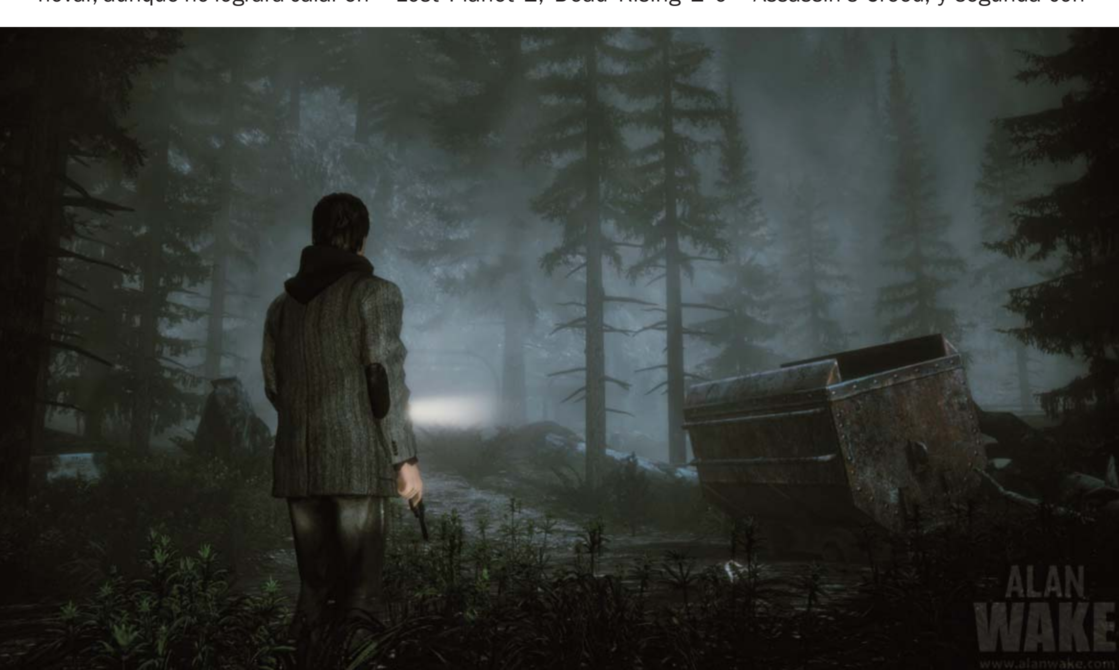
Y mientras tanto, Nintendo a su aire. Un año, flojo que intentó revertir su situación de cara a la navidad. En los primeros meses estivales llegó Mario Galaxy 2. Un más de lo mismo que calca el desarrollo de la primera parte. Ya para acabar el año, Donkey Kong Country Returns, con el que revivimos, y de qué manera, los viejos y maravillosos plataformas de scroll horizontal. Digno de mención también lo fue Epic Mickey. Un juego que al menos intentó innovar, aunque no lograra calar en todo el mundo. Pero más allá de eso, fue un año bastante mediocre.

Si las exclusividades no fueron para tirar cohetes, el apartado de los multis tampoco vivió unos meses particularmente boyantes. Mencionado y alabado el primer gran bombazo del año, como lo fue Bayonetta, el resto fue un continuo aterrizaje de secuelas y más secuelas. Muchas de ellas acabaron por darse de morros contra la cruda realidad.

Entre las más destacables por su vertiente negativa destaca casi de manera sobresaliente Final Fantasy XIII. Anunciado como exclusivo en su fase inicial de desarrollo, acabó saliendo fuera de Japón también en 360. El viaje a la deriva iniciado en la fusión entre Square y Enix tomó en este juego sus cotas más altas. Un claro exponente de la grave crisis imaginativa de los estudios clásicos japoneses.

No tan sangrantes, pero desde luego, lejos de ofrecer lo que se esperaba de ellos fue ron Lost Planet 2, Dead Rising 2 o Bioshock 2. Los dos primeros, obras de Capcom, no consiguieron continuar como se merecían dos de las licencias más famosas de los primeros meses de vida de la por entonces llamada next gen. El segundo, a pesar de haber incluido un atractivo modo cooperativo, sufrió la lacra de padecer un apartado técnico bastante malo, con cargas interminables y una jugabilidad un tanto cuestionable. Por otro lado, el regreso a Rapture tampoco fue como lo esperábamos. Un capítulo bastante insulso que nos dejó muy fríos y con serias dudas de lo que puede dar de sí esta licencia si no se corrige el rumbo en Infinite.

Entre las continuaciones que sí dieron la talla, no podemos dejar pasar por alto Mass Effect 2. La mejora en la gestión y planteamiento de los contenidos y el desarrollo del juego es más que evidente. Sin lugar a dudas, una de las mejores franquicias de esta generación. En esos baremos se mueve también Brotherhood. La tercera entrega de Assassin's Creed, y segunda con





Ezio como protagonista, nos volvió a dejar un manual palpable de cómo se debe escribir un guión histórico para un videojuego. Lástima que al ser un capítulo demasiado continuista con respecto a ACII, acabó por condicionar su elección al que un servidor consideraba como uno de los serios candidatos a convertirse en Juego del Año.

Y siguiendo con las continuaciones, de cara al curso escolar recibimos Mafia II. Un juego un tanto incomprendido y que muchos creyeron y quisieron ver en él un GTA. Sin embargo, fue muy apreciado por aquellos que disfrutamos hace ya unos cuantos años de la primera entrega. Una película interactiva de muy buena cuña al que le faltó, y por poner un pero, alguna sidequest que aprovechara la magnífica recreación de Nueva York en los años 40 y 50.

También, aunque no fuera una secuela directa, sí que lo fue de forma conceptual, llegó FallOut New Vegas. Como cualquier manufactura de Bethesda de antaño, un juego con unas pretensiones mastodónticas, y que superando algún que otro molesto bug, fue de lo más recomendable del 2010. En muchos aspectos fue un paso adelante con respecto a FO3. Destacable sobre todo el modo supervivencia y la buena gestión desempeñada en la IA de las distintas facciones.

Y como siempre, 2010 no estuvo exhento de la tradicional entrega de Call of Duty. Turno de Treyarch, Black Ops! no respondió a las ventas tal y como desde Activision esperaban.

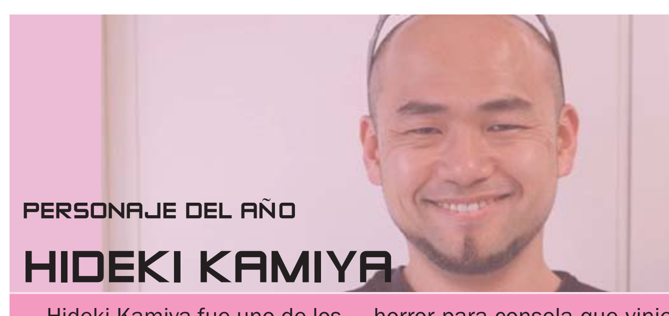
Pero más allá de secuelas, dentro de los multis se coló un juego que a día de hoy es considerado como uno de los mejores sleepers que se recuerdan: Darksiders. Su salida, en los primeros meses del año, apenas tuvo repercusión. Lejos de mastodónticos despliegues de marketing, nos dejó un juego profundo y meticulosamente bien trabajado. Una pequeña obra de arte que bebía directamente de la esencia Zelda, sin ser un Zelda. Y mostrando el camino de lo que debe ser la franquicia de Miyamoto si alguna vez tuviera la intención de abandonar su clara proyección infantil y ofrecer una aventura de Link de corte más adulto. Si tenéis oportunidad de probarlo, no lo dudéis ni un instante. No os va a decepcionar en absoluto. Y otro que sin lugara dudas debéis probar es Vanquish. Una de las pocas opciones salvables que podemos rescatar dentro del pobre final de año que vivimos.

En PC también vivimos un año especialmente notable. Pero sin lugar a dudas el lanzamiento del año lo protagonizó StarCraft II. El juego de estrategia consiguió colarse en muchísimas listas de candidatos a mejor juego del año en cualquier plataforma. Un santo evolutivo bastante considerable dentro de los RTS.

En cuanto a las plataformas portátiles, fue un año de transición. Nintendo en el mes de marzo había anunciado la que va a ser la sucesora de DS: 3DS. Consola que veríamos ya en la calle justo un año después. En cuanto a su catálogo, destacamos tres juegos por encima de todos: Might & Magic Clash of Heroes , un puzzleRPG que nos tuvo

PERSONAJE DEL AÑO

HIDEKI KAMIYA



Hideki Kamiya fue uno de los nombres propios del pasado 2010. Y paradójicamente tomó protagonismo en los primeros días de aquel recién estrenado año. No en vano, su obra, Bayonetta, vio la luz una fecha un tanto extraña, un 3 de enero.

Pero a pesar del reconocimiento que logró con su estrambótica apuesta friki-japonesa, no es ni mucho menos un neófito en esto de hacer y diseñar videojuegos. Su nombre ha estado ligado a varias de las franquicias más importantes de la industria. Y sobre todo, de Capcom.

Este japonés que vino al mundo en Nagano (allá donde se celebraron los JJOO de Invierno del '98) no cuenta con una extensa lista de trabajos. Cuantitativamente podríamos tacharlos como pocos si tenemos en cuenta que su primera toma de contacto con el mundo de los videojuegos fue en 1994. Pero eso sí, de una relevancia muy, muy alta. Y eso que antes de poner en práctica sus conocimientos ya había sido rechazado por SEGA y relevado de su puesto por Namco, quien esperaba de él que fuera más un diseñador que un desarrollador. Y este es el principio de su historia con Capcom.

Aunque Mikami siempre ha sido históricamente el padre de Resident Evil, lo cierto es que el planteamiento original, y a la postre, el arquetipo de los survival horror para consola que vinieron después, es obra suya. Y su gran oportunidad llegó en la segunda parte, donde ya asumió el rol de director.

Por otro lado, cada vez es más conocido el hecho de que el nacimiento de Devil May Cry es fruto de un paso de la franquicia Resident Evil hacia los juegos de acción. Bien, pues Kayima es responsable directo de este hecho. Las ideas que pretendía introducir en este hipotético RE era un arma de doble filo que Capcom no estaba dispuesta a asumir. Es por ello que decidieron darle carta blanca y que Dante fuera el protagonista de una nueva IP con una estructura totalmente independiente. La primera entrega, con él como director, fue un rotundo éxito de crítica y público.

Menos conocidos, pero no por ello menos brillantes fueron sus dos trabajos posteriores. Es el padre de Viewtifull Joe, y el creador de uno de los juegos más incomprendidos de la historia reciente: Ōkami. Las malas ventas de este último obligó a echar el cierre a Clover Studios.

Actualmente, y en compañía de varios compañeros del extinto estudio, pasó a formar parte de Platinum Games, estudio hasta ahora ligado a SEGA, para el que ya han desarrollado diversos juegos. Aunque él solo ha tenido protagonismo en Bayonetta.

enganchados durante muchos meses. También llegó la tercera entrega del Profesor Layton, sin apenas novedades dentro de la serie. Y Last Window: Secret of Cape West, juego que conforma la continuación de la aventura gráfica Hotel Dusk: Room 211.

PSP, siguiendo lo que lamentablemente ya se había convertido por costumbre, vivó su particular travesía por el desierto. Muy pocos lanzamientos del que rescataremos tres. El primero que citaremos es Peace Walker. El por ahora último juego de Metal Gear nos enamoró con su guión. Y nos acabó desesperando por su control. La evidente mala gestión del hardware existente (segundo stick) privó a mucha gente de disfrutar de una aventura 100% made in Kojima.

Ya en septiembre fue el turno de Kingdom Hearts Birth by Sleep. Un capítulo que a falta de la tercera entrega, conforma el spin-off más sólido de cuantos han salido alrededor de la franquicia de Square-Enix. El juego de los tableros, metido simplemente como un anexo, nos acabó enganchando más que el propio juego en sí. Y eso que a este último no le falta calidad.

Y ya para acabar, Ghost of Sparta. La quinta aventura de Kratos, y la segunda para PSP. Un título donde las muestras de desgaste y fatiga eran ya más que evidentes dentro de la serie. Tanto es así, que según vas avanzando por él, uno tiene la sensación de que no es más que un capítulo de relleno que apenas cuenta lo que es un día en la vida del Dios de la Guerra. A estas alturas, solo es recomendable para los fans más acérrimos de la saga.

GONZALO MAULEÓN

Hablamos con:
Roland Graf

El pasado mes anunciábamos como inminente el lanzamiento de Sturmwind, pero un retraso de última hora, concretamente hasta noviembre, podría hacernos quedar por mentirosos... si no nos importase dejar a los fans de Dreamcast sin una explicación.

Roland y Johannes Graf son los dos hermanos que forman Duranik, autores de este shooter horizontal para la última consola de Sega.

GTM - Antes de nada, cuéntanos como nació Duranik, quiénes sois, quién hace qué...

Creamos el nombre Duranik allá por 1989. Fue la combinación de otros dos nombres, Dürrsoft y Meranik, que se fusionaron :) Somos dos hermanos: yo soy Roland, vivo en Alemania, entre Stuttgart y Munich, y trabajo como administrador de sistemas; la otra mitad de Duranik es mi hermano Johannes, de 39 años, que vive en VIena y trabaja como diseñador en una empresa de videojuegos.

Yo me encargo de la programación y mi hermano del diseño gráfico y de los niveles. Para Sturmwind contamos además con dos músicos que han realizado la banda sonora.

GTM - Para la mayoría de los lectores, Duranik sonará desconocido. Pero ya habíais creado otros juegos antes de Sturmwind, ¿verdad? Háblamos de ellos.

Nosotros empezamos con Atari ST, y de ahí pasamos a la Atari Falcon. Para esta plataforma creamos un juego rompedor llamado Impulse, que de hecho está siendo portado a Atari Jaguar por un amigo en estos momentos. Tras ello, trabajamos en Native para la misma Jaguar, pero dejamos el proyecto después de terminar la demo del primer nivel...

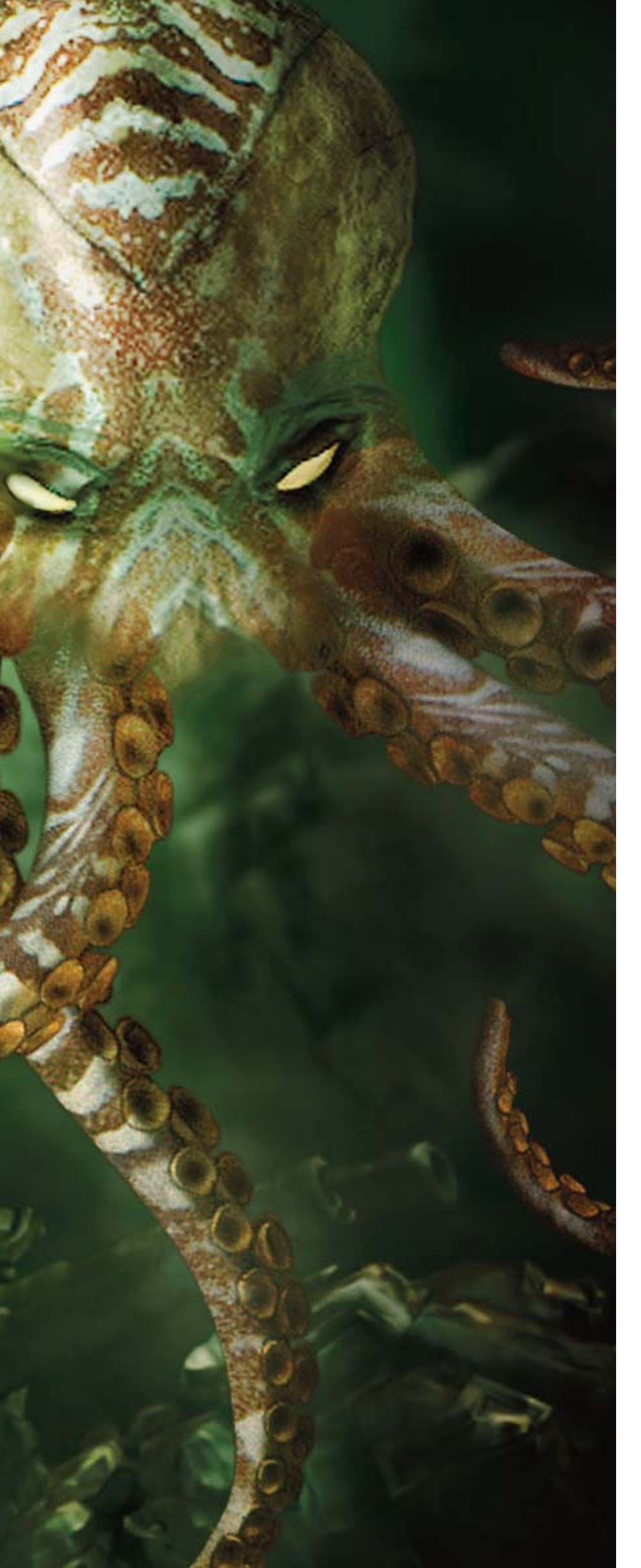
Lo siguiente que hicimos fue un juego de deportes para esa pequeña portátil, la Atari Lynx. Lo titulamos Alpine Games, y aún puedes comprar una copia si eres fan de la Lynx ;)

GTM - ¿Cuándo y por qué decidisteis poneros con Sturmwind? ¿Por qué Dreamcast como plataforma para vuestro siguiente juego?

Creo que comenzamos en 2005 ó 2006, pero ya sabes, la vida y el trabajo de cada día hicieron que fuera un comienzo lento. Buena pregunta lo de Dreamcast, porque ya ni me acuerdo. Probablemente porque es una gran máquina y aún permite crear buenos juegos sin tener que gastar en sistemas de desarrollo más caros.

GTM - ¿Cuál dirías que ha sido el mayor problema o dificultad que habéis tenido que superar para terminar el juego? ¿Cuánto





tiempo exactamente dirías que ha llevado el desarrollo?

Unos 5 años, sí. Es que todo ha sido en nuestros ratos libres, y por eso nos ha llevado tanto. Por eso y porque no dejábamos de añadirle cosas al juego.

¿La mayor dificultad? Yo diría que simplemente terminarlo y quedar contento con él. Siempre queda esa cosita que te gustaría haber añadido aquí y allá.

GTM - ¿Ningún problema que os quitase las ganas de seguir adelante, que os hiciera querer rendiros?

No. Salvo nosotros mismos queriendo añadir más y más cosas. Si miramos atrás, supongo que podríamos haberlo dejado en 6 ó 7 niveles.

GTM - ¿Podrías decirnos como has programado el juego? ¿Dirías que aprovecha la potencia de la consola?

Sturmwind está hecho en C, como la mayoría de juegos de Dreamcast. También usa KOS. Como editor del juego empleamos un programa 3D al que hemos añadido cantidad de plugins (Lightwave 3D). Esto nos permite usar todo su potencial, como en sistema de partículas o las físicas del juego, sin tener que pasar años escribiendo el código en alguna herramienta más compleja. El juego en sí hace uso de todo lo que la Dreamcast ofrece en cuanto a *fillrate*, con muchos elementos en movimiento a la vez, muchas explosiones y mucho "*alpha blending*".

GTM - En tu opinión, ¿qué es lo mejor del juego? ¿Qué ofrece Sturmwind que no ofrezcan otros shooters para Dreamcast?

Creo que el sistema de partículas, las físicas y los elementos destruibles de los escenarios. Creo que son aspectos muy buenos y que otros shooters de Dreamcast no han mostrado, o no de la misma forma.

GTM - ¡Y ahora lo que de verdad queremos saber! Sturmwind tenía una fecha estimada de salida de "segundo cuarto de 2011" y ahora, de repente, la fecha es

11/11/11. ¿Por qué un retraso tan grande? ¡Vamos, tenemos ganas de probarlo!

Porque creemos que los meses de verano no son un momento adecuado para lanzarlo. ¡Además la mitad de los alemanes ahora mismo están en las playas españolas! Queremos sacarlo cuando estén atentos ;)

Mirando atrás, eso de "segundo cuarto de 2011" fue un error. Creo que no lo pensamos lo suficiente. Mientras, seguimos mejorando cosas. Especialmente el sistema de armas, que ha cambiado del todo con respecto al que visteis en el trailer.

GTM - ¿Será compatible Sturmwind con el Arcade Stick, la VGA box, la Visual Memory y demás? Jugarlo en un LCD grande por VGA y con un buen joystick puede ser estupendo...

¡Sí! Soporta VGA, NTSC y PAL, 50 y 60 Hz, VMU, Rumble Pack y Arcade Stick. Y los controles son configurables desde el menú principal.

GTM - Obviamente sabéis que habrá comparaciones con otros shooters pero, ¿de dónde viene *vuestra* inspiración a la hora de diseñar el juego?

Hemos estudiado muchos otros juegos durante el desarrollo, especialmente en los últimos meses. Clásicos como Axelay, Blazing Star, R-type Delta, Einhänder son nuestros favoritos. Pero también jugamos mucho a Blood Money y Wings of Death en otros tiempos. ¿Alguien se acuerda de esos? ;)

GTM - ¿Algún tipo de edición especial o limitada entra en vuestros planes? ¿Tal vez con la banda sonora, pegatinas u otros extras?

Sí habrá una edición limitada, aunque no tenemos del todo decidido lo que contendrá. La banda sonora casi seguro, y esperamos que alguna cosilla más.

GTM - ¿Y llevar el juego a otras plataformas? ¿Tal vez Xbox Live? Yo diría que Sturmwind se vería genial en un iPad...

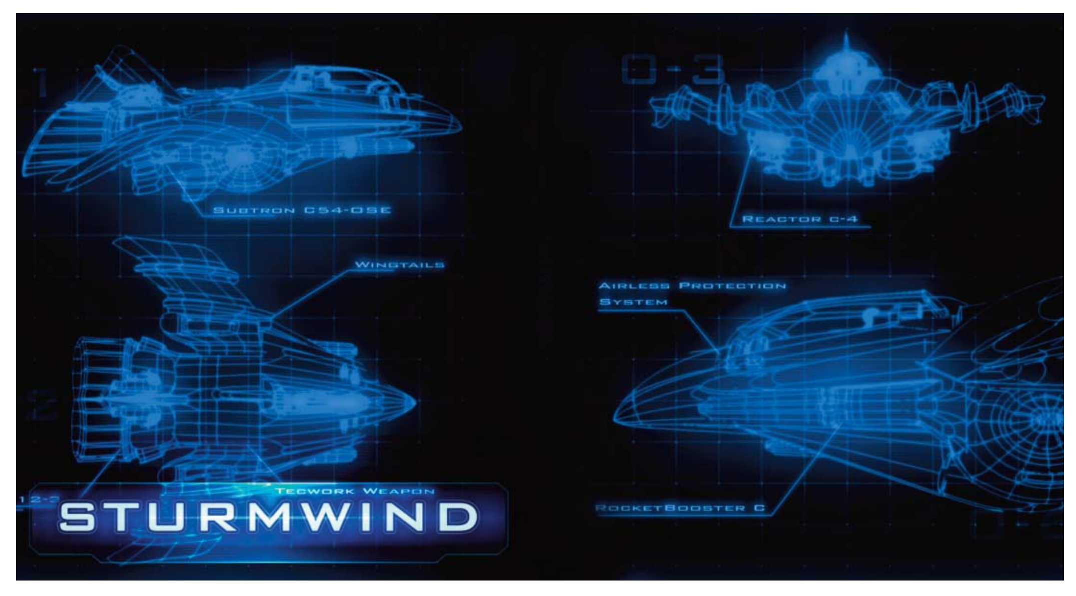
La verdad es que no somos muy fans de la Xbox y de todas formas hay demasiados títulos para destacar, así que no lo creo. Nos gustaría la PSP, pero no sé si será posible.

GTM - ¿Tus 5 juegos favoritos de Dreamcast?

Under Defeat es tremendo. Soul Calibur se ve genial. Y luego Crazy Taxi, Ikaruga y Rez.

GTM - Si Sturmwind tiene éxito, ¿seguiréis creando para Dreamcast?

Depende de muchas cosas, sobre todo de si a la gente le gusta el juego, claro, pero también es que parece que los fans quisieran otro GTA, u otro Shenmue, no "otro shooter más", y desde luego eso es algo imposible para un equipo pequeño. Así que no, no hay planes. Puede que éste sea nuestro último juego. ■



con alegría os damos la bienvenida a



www.gamestribune.com

Más largo que un día sin pan



"El juego es corto. Ya no hacen los juegos tan largos como antes" Sucede lo mismo en cada generación de videoconsolas. Cada vez que los grandes fabricantes lanzan un nuevo hardware, los primeros juegos comienzan a poblar las estanterías de los comercios, y leemos las primeras reviews, absolutamente siempre hay algún crítico que dice:

¿A qué viene ese empeño en estirar como un chicle aquello que no es necesario? Esta pregunta cobra especial importancia si tenemos en cuenta que es la afirmación es más falsa que una moneda de 3 euros.

¿Será que tenemos memoria selectiva? Porque ya poca gente se acuerda de ese despropósito para Master System llamado Sonic Chaos, por poner un ejemplo cercano que me tocó la fibra sensible. Pasé mucho tiempo ahorrando y mendigando dinero para poder comprarlo. Fui a la tienda, lo pagué, y me volví a casa con una sonrisa de oreja a oreja, babeando sólo de pensar en disfrutarlo. La decepción al encender la consola y pasarme el juego en tan sólo 45 minutos fue mayúscula.

Tampoco se me podrá olvidar el Astérix, también de Master System. Por suerte, este me lo prestaron y no tuve que soltar jamás una peseta por él, porque la sensación de estafa habría sido similar a la de Sonic Chaos. Nuevamente me encontraba con un juego que apenas llegaba a la hora de duración.

Que a esas edades los juegos por los que has suspirado tanto duren lo mismo que te dejaban jugar tus padres por sesión de juego, era para acordarse de la madre que parió a Sega con toda la justificación del mundo. O del





que sea en otra plataforma, porque estoy seguro que en las consolas de la gran N había ejemplos igual de sangrantes.

El debate de la duración de los juegos se repite cíclicamente. Pero en la actual generación de consolas está teniendo una actividad poco habitual. Gears of War fue muy criticado en su lanzamiento por su corta duración. Otro ejemplo mucho más cercano es Portal 2, del cual muchos usuarios se quejaron pues consideraban un robo cobrar 40 ó 50 euros, dependiendo de la plataforma, por un juego de poco más de 6 horas. Y sin embargo a mi se me hizo más largo que un día sin pan (la crítica la dejaré para otro día, porque hay mucha tela donde cortar).

¿Entonces en qué quedamos? ¿Son los juegos demasiado largos o demasiado cortos? Ni lo uno ni lo otro. Al igual que una película o un libro, un videojuego tiene exactamente la duración que debe tener, ni más ni menos. Aumentar la duración artificialmente y hacerlo demasiado largo puede evidenciar carencias en el argumento o, peor aún, carencias técnicas que de haber sido más corto apenas se notarían.

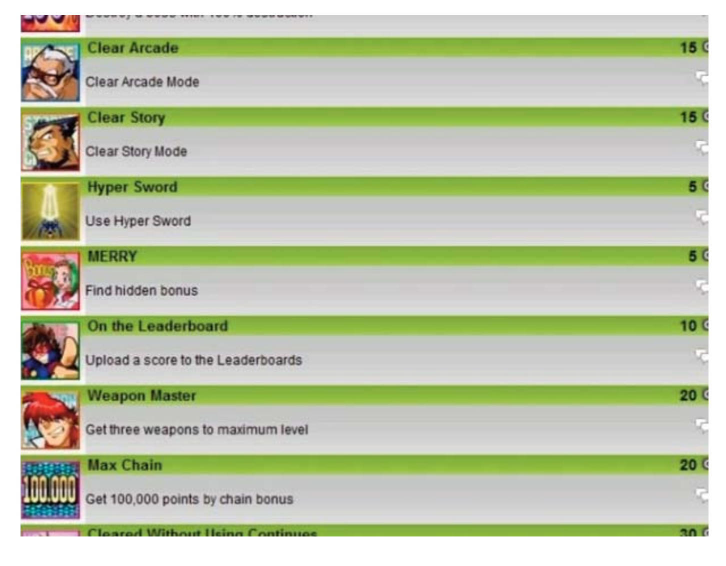
Además, hay que tener en cuenta la plataforma para la cual se creó el juego. Los God of War dePSP son juegazos, pero tan cortos que apenas se justifica su compra. Sin embargo, entiendo que en una consola portátil no deben haber juegos de 10 ó 15 horas, teniendo en cuenta que estas consolas están diseñadas para partidas de duración corta, o en las que una pausa no dé al traste con la intensidad dramática del momento.

Las críticas a los juegos por su corta duración son una constante a lo largo de la historia. Pero en Master System ya había juegos de 45 minutos

¿Es necesario un Assassin's Creed más largo? ¿Acaso no es suficientemente repetitivo ya con la duración que tiene? ¿Es necesario que los JRPGs sean más cortos? ¿Tendrían el mismo encanto los Final Fantasy si durasen menos? ¿Qué más se le



A veces nos olvidamos que lo verdaderamente importante de un juego es su intensidad. La duración es relativa. Deberíamos preocuparnos más en la rejugabilidad de un título que en las horas que ofrece su modo campaña



podría haber añadido a Portal 2 para contentar a los indignados? ¿La aparición de pokémons y su uso en las pruebas? ¿Que GLaDOShaga un monólogo al estilo Seinfeld antes de cada nivel?

Por eso no me cansaré de repetir lo bueno que es para los juegos el potencial de los sistemas de logros. Aparte de hacernos yonkis de por vida, los logros bien implementados invitan a la rejugabilidad hasta completarlos todos. Y yo, personalmente, aprecio más un juego que me engancha a jugarlo constantemente, aunque se me haya hecho tremendamente corto (¡Hola Bulletstorm!), que uno que estoy deseando terminar para que vuelva a servirme de acumulador de polvo (inserte aquí el nombre de su juego de Wii más odiado).

Danisaur
Podcast Game Over


GAMES TRIBUNE MAGAZINE
PORTAL 2
Mayo 2011
Abril 2011
Marzo 2011
Febrero 2011
Enero 2011
Diciembre 2010
Noviembre 2010
Octubre 2010
Septiembre 2010
Revistas
gamestribune.com
Noticias
Contacto
ya no tienes excusas para no llevarnos contigo

GTM Opina:

Mi perro también juega



Dani Meralho

Redactor de GTM

Lo que hace más de una década estaba reservado a frikis y gentes introvertidas, hoy es un fenómeno social tanto o más importante que otras industrias consolidadas como el cine

Y es que como dice el título hasta mi perro juega. ¿Que exagero? El otro día lo pillé hurgando con los morros en mi colección de **Playstation 2**. Palabra.

Bromas aparte, la verdad es que es una alegría saber que los tiempos cambian. Aunque todavía queda un pequeño tufillo noventero entre algunos círculos de conversación --cada vez menos gracias a Dios-- lo cierto es que a día de hoy, quién más y quién menos usan los videojuegos



como método de ocio y distracción.

Desde los más jóvenes hasta los más viejos. No miento, hay señores y señoras muy mayores que han descubierto en los videojuegos, un pasatiempo y ejercitador mental muy noble y acorde con los tiempos que corren. Son creciente minoría, pero ahí están. Aunque mucho me temo que el día que veamos asilos y parques públicos con ancianos a golpe de mando, será cuando los mismos que escribimos en **Games Tribune** estemos en plena jubilación.

Empresas que nunca imaginaron ser partícipes en algo antes tan infantil, se pelean y rasgan las vestiduras por tener su parte de pastel en el negocio. Jugar está de moda y pese a que algunos grupos se resisten y denostan, cada vez va a más... aunque como comprobaréis en algún artículo de este mismo número y visto lo visto ,no precisamente a

Hay señores y señoras muy mayores que han descubierto en los videojuegos un pasatiempo y ejercitador magnífico

mejor.

Es el caso del conocido “advergaming”(un día le dedicaremos un artículo a este fenómeno) del cual **Cool Spot** es el exponente más claro. Aunque de la década de los 90, en dicho juego la mascota entonces de 7up, se pa-



seaba a sus anchas por un magnífico juego de plataformas haciendo las delicias de los más y no tan pequeños de la casa. Wipeout de PSX y RedBull también se apuntaron a esta moda. Y hasta hoy.

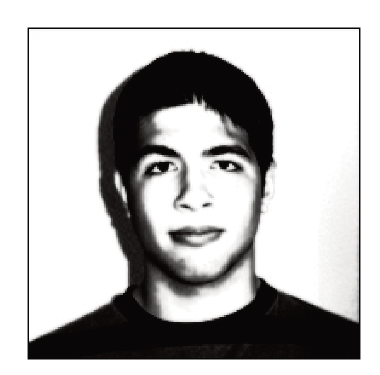
¿A qué vienen estos dos últimos párrafos? A que la gente ha cambiado y el mercado ha tratado de ponerse siempre por delante. Hemos cambiado la televisión por una pantalla de ordenador o una consola portátil. La gente cada vez juega más, a una edad más temprana y siendo más mayores. Y esto es algo que no se puede desaprovechar.

Volviendo al tema puro y duro. Incluso algunas de nuestras madres han caído finalmente ante el poder persuasorio de una consola. Títulos de habilidad, desafío e incluso de conducción, han pasado por sus manos. Raro es, claramente, ver a una ama de casa con 50 o 60 años, aporrear el mando mientras manda al cuerno a decenas de soldados por pantalla. Raro, pero no imposible. No hace mucho tuve la oportunidad de leer un blog sobre una mujer que se presentaba a campeonatos de Battlefield y no quedando en mal lugar. Lo cual aunque nos parezca extraño, será la tónica en los próximos años. Los que pasamos de los 30, muchos de 40 y los que ahora mismo tienen 20, son y serán padres. Veinte años de diferencia entre los más y los menos, pero igualmente con una afición común que son, los videojuegos.

Es extraño ver a una ama de casa con 50 o 60 años, aporrear el mando mientras manda al cuerno a decenas de soldados por pantalla

GTM Opina:

"¡Déme más megapíxeles!"



Octavio Morante

Redactor de GTM

Actualmente, el detalle gráfico ha cobrado una importancia desorbitada en los videojuegos llegando incluso a anteponerse respecto a aspectos más importantes de los mismos

La tecnología avanza que es una barbaridad. En todas las secciones de los hipermercados podemos ver una lucha continua por mejorar algún dato. Megapíxeles, contraste, pulgadas, gigahercios, terabytes, decibelios... La mayoría de los clientes ni siquiera saben lo que significan algunos de ellos, pero tampoco importa. ¿O no mola decir que tienes una nueva cámara digital con 40 megapíxels? ¿Qué mas da el hecho de que sólo necesitarías esa resolución si fueras a imprimir una foto del tamaño de un campo de fútbol? Además, ni siquiera suele corresponderse con la calidad del aparato.

En los videojuegos, quizás, pasa algo parecido. Cada vez queremos más resolución, más antialiasing, mejores texturas y efectos... Y eso tampoco es algo negativo. El problema viene cuando se anteponen esas exigencias a la creación de un argumento sorprendente o a la búsqueda de una jugabilidad divertida. De nada sirve el poderle ver hasta los pelos de la nariz al protagonista si el juego es un verdadero peñazo. Me temo que eso es lo que pasa con algunos videojuegos en la actualidad.

Tampoco se debe confundir la potencia gráfica con el diseño gráfico. Se pueden conseguir diseños gráficos preciosos sin necesidad de un gran poder de procesamiento así como diseños nefastos con una potencia enorme. Lo ideal, claro está, sería un buen diseño gráfico acompañado de esa potencia.

Los gráficos son importantes, claro, pero no se deben anteponer a otros elementos indispensables en un videojuego

Hay que aprovechar todos esos avances que proporciona la tecnología a los videojuegos, desde luego, pero sólo como eso:



una herramienta más. Se deberían tener ciertas prioridades y no lanzar esos “mondongos” con graficazos, jugablemente mediocres, que salen a veces a la cabeza de las listas de ventas.

Para ilustrar este fenómeno, lo compararé con otro que pudimos ver en los cines: Avatar. Personalmente, la película me pareció absolutamente insulsa argumentalmente aunque eso sí, con unos efectos especiales y una calidad técnica impresionantes. Apuesto a que sin esos efectos habría pasado sin pena ni gloria. Y es que, parece que tendemos a perdonar los fallos de los juegos (y películas) bonitos olvidando cual es el objetivo que se supone que tenían que cumplir que creo que es, en primer lugar, el entretenimiento.

Nos queda el consuelo de que todos esos juegos con potentes gráficos (y, a veces, también con estupendos diseños gráficos) que, sin embargo, son penosos en el resto de apartados, tenderán a ser olvidados en el futuro cuando queden desfasados. Por contra, los que realmente se hicieron de notar incorporando novedades jugables son los que podrán ser recordados y rejugados en un futuro.

¿O es que recordamos a Super Mario Bros o a Sonic The Hedgehog por su “increíble” detalle gráfico? La tecnología avanza, claro, pero los buenos juegos lo seguirán siendo siempre.

Es habitual perdonar los defectos a un juego puntero técnicamente y resaltarlos más en otro más modesto. Esto también se ve en el cine


gamelab 2011
Barcelona
29.06.2011 - 01.07.2011
Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo



Feria Internacional del Videojuego y el Ocio Interactivo Gamelab 2011

La cita orientada al sector profesional de los videojuegos más importante de nuestro país se traslada a Barcelona

Durante los días 29, 30 de Junio y 1 de Julio en la capital catalana se llevó a cabo la séptima edición de la feria orientada al sector profesional de los videojuegos Gamelab. Aquellos que se acercaron al recinto "Las arenas de Barcelona" pudieron asistir a interesantes conferencias además de disfrutar de un pequeño espacio donde las grandes marcas presentaban pesos pesados como Ocarina of Time 3D, Gears of Wars 3 o Uncharted 3.

El transcurso de la feria fue todo un éxito. Allí se congregaron tanto profesionales del sector de los videojuegos con ganas de saber cómo curiosos en busca de la instantánea con algunas de las figuras más influyentes del panorama internacional que allí se citaron. Claros ejemplos son Peter Molyneux (Fable, Theme Park, Black & White), Cliff Bleszinski (Gears of Wars, Unreal) o Hideo Kojima (Metal Gear, Zone of Enders). Y excepto imprevistos que impidieron disfrutar de la conferencia de American McGee, creador de Alice Madness, todo marchó sobre ruedas.

En la más que completa agenda de conferencias de los tres días se habló un poco de todo. El foco se centró especialmente en el estado del mer-





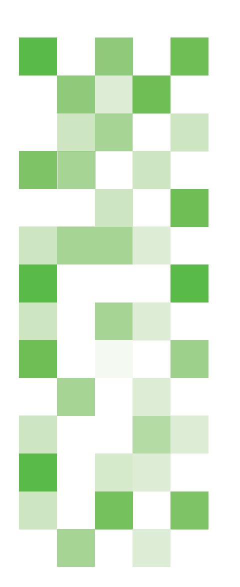




cado, modelos de negocio, inversiones, además de desgranar interesantes casos de éxito de nuestro país como Basket dudes. También hubo tiempo para exclusivas de la mano de Daniel Sanchez Crespo, mente detrás del título Invizimals para PSP. Durante la conferencia, Daniel quiso apoyar la feria anunciando allí la tercera entrega de su mundo de criaturas virtuales. Invizimals 3 llegará a las tiendas españolas el próximo 11 de Noviembre.

Otra de las muchas conferencias destacables fue la de Peter Molyneux, orientada a la importancia de la innovación en el mundo de los videojuegos. Jugando con la nostalgia de los asistentes, el inglés hizo un breve recorrido por los juegos más destacados de su carrera haciendo especial hincapié en los elementos que sirvieron de inspiración en cada uno de ellos.

Durante la gala del segundo día presentada por el mismísimo José Corbacho se entregaron los premios de la feria a las creaciones nacionales. Pese a que la calidad de los candidatos era más que notable con títulos como Baobab Planet,



En el hall central pudimos disfrutar de una interesante exposición de fotografía donde se mostraban algunos fotomontajes la mar de curiosos en gran formato

Basket Dudes, Invizimals o las versiones para Smartphone de Battlefield Bad Company 2 o Split Second, hubo un claro ganador que copó varias de las categorías, entre ellas la de mejor juego. No podía ser otro que Castlevania Lords of Shadow de Mercury Steam. También se entregaron premios especiales a James Armstrong (premio homenaje), Peter Molyneux (premio leyenda Gamelab 2011) y Hideo Kojima (premio de honor de la Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas).

Se trata del primer año en que la Gamelab se celebra en Barcelona, y ha querido estrenarse por todo lo alto. La Gamelab 2011 ha sido una feria cuya envergadura no ha sido más que un homenaje a la buena salud de la industria del videojuego en España. No hay más que buenas palabras para una organización cuya vocación es hacer crecer este mercado, así que mandamos nuestra enhorabuena desde la redacción de Games Tribune. Nos vemos en la Gamelab 2012, también en Barcelona.

TEXTO: JOSE LUIS PARREÑO


EN EL SALÓN DEL MANGA...

Los gilipollas también mean

Le habría matado. Me encontré con él en el baño y poco faltó para abrirle la cabeza con el lavabo. Desde que tengo memoria me han gustado los videojuegos. Los considero una afición total y absolutamente válida y viable para cualquiera en función de los gustos que se tengan, ya que hay tantas variantes como pasatiempos en la vida real. A mí me gustan las artes marciales, por lo que adoro los juegos de lucha

Desde niño, allá cuando el primer Fatal Fury, y hasta hoy, con el King of Fighters XII, siempre he visto las cosas en blanco o negro. Lo que está bien, está bien, y lo que está mal, mal. Me gusta jugar limpio. Pero sobre todo, me gusta jugar. Michael Douglas lo refleja a la perfección en Wall Street: “Lo importante no es el resultado, no es el dinero. Lo importante es el juego”. Esto es hoy más cierto que nunca. Se puede jugar bien, o se puede ser un imbécil. En el pasado Salón del Manga de Barcelona asistí, pasmado, a un comportamiento que encaja con ese adjetivo.

Yo estaba en el stand de Nakoko, jugando tranquilamente, sin hacer daño a nadie y pensando en mis cosas, al King of Fighters XII en modo “free-play”, es decir, sigue jugando quien gane, y quien pierda pasa el mando al siguiente de la fila. Hubo un momento en que un chaval no mayor de 12 años cogió el mando. ¿Qué hice? Preguntarle si sabía jugar, si necesitaba tiempo para acostumbrarse a los controles, si quería mirar la lista de comandos, etcétera. Además, para que el chico disfrutara aún más, me dejé ganar. Sí, suelo hacerlo en estas ocasiones. ¿Por qué? Porque he ganado un par de torneos de este tipo y no encuentro satisfacción en apalear a alguien que esté empezando a jugar. Evidentemente, pasé mando. Antes de irme a dar una vuelta al stand de Ghibli me fijé en que mi anterior rival tenía una sonrisa en la cara. Un niño disfrutaba jugando. Y punto.

Al cabo de un rato regresé y desafié a quien estuviera en ese momento establecido como campeón. Gané, así que me quedé. Jugué un par de combates más hasta que decidí que ya era hora de dejar el mando a otras personas que no hubieran disfrutado del juego, facilitando así que todo



Los stands que varios medios o asociaciones ubican en estos eventos no son lugares para competir. Para ello ya están los torneos oficiales



Ya es hora de entonar un basta ya

Aunque el episodio aquí descrito es probablemente el que más nos ha impactado, no es el único. Desde aquí llamamos de una vez a la cordura. Los stands que complementan estos encuentros y que se van montando en las diversas ferias que se reparten por este bendito país, no son puntos competitivos. Son puestos montados para divertir, informar y acercar el mundo de los videojuegos que están abiertos a todo el mundo. Particularmente estamos hartos de ver al pintas de turno dejarse el alma y algo más en una absurda demostración personal de ser el más machito del ruedo. Si alguien quiere demostrar sus habilidades y para colmo, con una recompensa de por medio, normalmente en todos estos encuentros se montan competiciones oficiales.

El respeto y el civismo es algo que debe imperar sí o sí. Luego ya cada uno en su casa que haga lo que quiera.

el mundo pudiera probarlo sin mayores esperas.

Llegó la hora de comer, luego el concurso de cosplay y alguna cosilla más. En fín, que tardé bastante en volver a pasarme por allí a echar otra partidita. Cuando lo hice, sin embargo, me dieron una brutal paliza. En el juego, claro. Un tío de unos 20 años más o menos, que manejaba al boxeador de Street Fighter mejor de lo que nunca he visto controlar a ningún personaje. Era algo realmente asombroso. Sabía que iba a ganarme, y pensé “si me ganan de esta forma, no puedo quejarme de nada”. Pasé el mando mientras me quedaba a disfrutar del espectáculo sin precedentes. Apenas le tocaban, encadenaba golpes con una maestría asombrosa y potencia demoledora, realizando combinaciones que yo no había hecho jamás. Como ya he dicho, algo impresionante.

Sin embargo, llegó un momento en que las cosas dejaron de ser emocionantes y se tornaron desagradables. El mismo chico que había jugado contra mí aquella mañana volvía ahora para probar el Super Street Fighter IV. Imaginad mi sorpresa cuando el campeón imbatible no se dignó mirar siquiera contra quién luchaba. No le dirigió la palabra, sino que continuó machacando botones y rivales como si realmente fuera él el boxeador. Ni que decir tiene que el chico, habiendo perdido, se levantó, pasó



el mando, y se alejó. No volvió al stand.

Bien podría ser un hecho aislado, por supuesto. Bien podría ser que, con el furor del momento, el campeón no se diera cuenta de nada. Bien podía no ser así. Cuando el río suena, agua lleva, dice el refrán. Al cabo de un par de combates más, el imbatible se enfrentó a un rival muy distinto.

Era un chico joven, seguramente como cualquiera de los que estábamos allí. Pero con una diferencia muy evidente: por causas que no me aventuraré a adivinar, por mi propia ignorancia y por consideración, aquel aspirante se acercó al stand en silla de ruedas, conducida ésta por su hermano o amigo; con la cabeza ladeada de forma aparentemente inevitable; con problemas de visión, y con los dedos arqueados, completamente rígidos, que apenas podían sujetar el mando.

El sentido común me hizo confiar en que, tal vez, la gente se echaría a un lado para dejar pasar la silla de ruedas y el ya repelente campeón tendría un mínimo gesto de deferencia. Cuán ingenuo. Fue el mando el que tuvo que pasar hacia atrás, para que aquel chaval lo cogiera como buenamente podía. El jugador invicto ni siquiera giró la cabeza por curiosidad. Sus ojos no se movían de la pantalla. Le era totalmente indiferente la edad, condición, o estado físico de su rival.

Lo diré bien claro. El chico no había podido ni mover el selector de personaje de la casilla de Ryu. Apenas podía apretar un botón con el pulgar y fue eso lo único que su cuerpo le permitió hacer en cuanto empezó el combate. Cualquiera que hubiera mirado la pantalla un segundo, cualquiera que no estuviera cegado por la estupidez de ganar a quien fuera y como fuera, habría visto que un luchador inmóvil y que sólo daba el mismo errático puñetazo sin cesar significaba algo. Algo como "no voy a ser gilipollas y voy a mirar quién tiene el otro mando". Pues no. Aquel primer round terminó tan rápido como empezó. Me importó un carajo que me fueran a reprender los del stand (con los que tengo buena relación desde hace tiempo), y me abrí paso entre la gente antes de que empezara el segundo. Con las tripas ya revueltas le llamé la atención al orgulloso ganador con un par de toques en la espalda, que consiguieron que, ahora sí, volviera la mirada.

- Tío, ¿qué coño estás haciendo? – Me salió de alma.
- ¿Qué quieres? – Claro, no podía consentir una interrupción, aunque no estuviera en ningún torneo ni hubiera premio alguno.
- ¿No te das cuenta de contra quién estás peleando?
- Pues no – dijo prácticamente ofendido. Era como si le hablase en chino.
- ¡Estás peleando con alguien que no está bien, ¿es que no lo ves?!
- A mí me da igual. [...] Pues que no juegue.

Aquél tipo no tuvo ningún pudor en apalizar de semejante manera a su rival. Los calificativos para describir aquello, se quedan cortos

Y ya está. Le importó todo una mierda. Me quedé sin saber ni cómo reaccionar. Empezó el segundo round, claro, y los de Nakoko vinieron a preguntarme qué pasaba. Ofuscado como estaba, no quería buscarles ningún problema a mis amigos, que eran parte de la organización, y me fui de allí porque veía que iba a levantar a aquel idiota de su silla.

Al cabo de unos 15 minutos fui al baño y, mientras estaba "en ello", vi que alguien se me ponía al lado. Me giré y allí estaba, a lo suyo, aquel personaje que se me antojaba despreciable y que me miraba con una leve sonrisa de circunstancias.

Los gilipollas también mean. Eso sí, si estás leyendo esto, Shin, harías bien en limpiar concienzudamente los mandos de las consolas que llevaste al stand. Y es que, además de maleducado, el genio era un guarro. Total, a alguien con tantas victorias no le hace falta lavarse las manos.



RODRIGO OLIVEROS



Maratón Videojuegos contra el cáncer

Jugando por una buena causa

Organizar la maratón de videojuegos contra el cáncer ha sido toda una experiencia, así que os voy a comentar como ha sido de principio a fin en líneas generales

La iniciativa de "Videojuegos contra el cáncer" viene de mi compañero y amigo Sergio (@Beld), que un día me comentó las maratones solidarias que él veía en Estados Unidos, donde varios amigos se reunían a jugar y mientras tanto recaudaban dinero para fines benéficos. No lo dudamos ni un instante y nos pusimos manos a la obra, para traer esas magníficas ideas a nuestro país.

Lo primero fue marcarnos un objetivo claro, y pensamos que el cáncer es una enfermedad que toca a todos por igual, y que afecta a un gran número de la población, por lo que decididimos que podía ser un buen motivo para la maratón, más aun teniendo alguno de los integrantes familiares cercanos que han fallecido por dicha enfermedad, como es mi caso.

Tras tener clara una fecha, un lugar y unas bases mínimas, decidimos anunciarlo públicamente, y fue cuando empezamos con los contactos con las distribuidoras. Es la primera vez que se hace algo así en España, por lo que no esperábamos una respuesta tan positiva, con 256 juegos recibidos para sortear, funcionando de gancho para que los espectadores participasen.

Los días iban avanzando y era el momento de organizar todo. Aunque Sergio y yo somos los organizadores principales, contamos con unas diez personas aproximadamente que iban a participar en la misma, y su voto tenía el mismo peso que el nuestro. Había que decidir qué títulos jugar, si pasárselos o simplemente ir cambiando de cuando en cuando, horarios, etcétera. Un caos vamos, pero cuando está en confianza al final siempre acaba encontrando varios puntos en común.

Nuestro impulso más grande se produjo gracias a las redes sociales y a los medios de comunicación, y no sólo de videojuegos, sino también generalistas. Gracias a todo ello empezamos a tener repercusión y a ganar cierta



Videojuegos contra el cáncer fue una iniciativa impulsada por particulares. Todo lo recaudado durante las 72 horas ha sido donado a Juegaterapia.org



fama en el mundillo, algo importantísimo para darnos a conocer y que la iniciativa tuviese éxito.

Otro punto importante es conseguir algunos patrocinadores, ya que nosotros disponemos de muy pocos medios. Por ejemplo, las dos cámaras con las que se grabó todo las aportó Microsoft, mientras que FURE aportó bebidas energéticas y la FNAC un importante número de juegos. Esta es la parte más difícil, ya que sin cifras de eventos anteriores es complicado que se arriesguen, pero poco a poco se van logrando pequeñas metas.

El montaje del lugar también es de vital importancia. Lo primero es decidir donde se van a colocar las dos cámaras, como hacer para que los jugadores puedan leer en todo momento el chat, comprobar que el "streaming" funciona correctamente, etcétera. Para que los lectores se hagan una idea, en todo momento estaban en uso al menos ocho pantallas, cuatro ordenadores y una videoconsola.

El evento empezó con Super Mario 64, e intentamos hacer un pequeño recorrido por la historia de los videojuegos, al mismo tiempo que explotábamos al máximo los multijugadores locales, que es donde más disfrutan los espectadores. Algunos ejemplos son Castle Crashers, Super Smash Bros Brawl, The Legend of Zelda: Four Swords con una GameCube y cuatro GBA SP, Metal Slug, Super Mario Bros 3, F-Zero, FIFA 11, Mario Kart, Left 4 Dead, Worms, Bioshock, Uncharted, Mario Party, Wario Ware, Bishi Bashi, Guitar Hero, Street Fighter o Tetris & Dr. Mario, que ha sido nuestro logo y cerró el evento.

Algunos títulos se completaron enteros (como Super Meat Boy), y otros simplemente se jugaron durante una hora para ofrecer variedad al público y que se lo pasasen bien. En total, 60 juegos pasaron por nuestras consolas durante esas 72 horas.

Gracias a que todos somos grandes aficionados y poseemos material en amplias cantidades se pudo hacer sin problema, mientras asombrábamos a muchos usuarios con algunas cosas. Por ejemplo, Bishi Bashi era un gran desconocido de PSX, y es el origen de Wario Ware. También tuvo bastante éxito Four Swords con las cuatro GameBoy Advance, ya que muchos desconocían que se pudiese jugar de esta manera.

El evento también estuvo caracterizado por algunos pequeños logros, como superar la canción "Through the Fire and Flames" en modo experto con cinco estrellas o pasarnos "Super Meat Boy" completo en apenas una hora. En futuras ediciones intentaremos potenciar esta especie de récords, porque fueron momentos de mucha participación por parte de los usuarios.

Hablando de ellos, la mayoría comentaron que se lo pasaron estupendamente, y es que en todo momento les pusimos en nuestro pensamiento. Mientras ellos comentaban en el chat, nosotros les íbamos contestando de viva voz. Todos coincidían en que ese es el modelo a potenciar. Por ejemplo, muchas veces preguntábamos cuál era el juego que ellos deseaban, al mismo tiempo que les pedíamos que lo potenciasen con una donación.

Durante el día había más espectadores, pero durante las noches se creaban conversaciones

más interesantes sobre videojuegos y otros temas. La verdad, es todo un placer que sean las cinco de la mañana y tener varias personas charlando contigo, o usuarios que nos daban las buenas noches, y a las cinco horas estaban de nuevo conversando con nosotros, estando todo el día conectados.

Por supuesto a nivel interno también tenemos muchas anécdotas interesantes, como las intensas conversaciones que teníamos cuando poníamos las cortinillas entre juego y juego, donde discutíamos muchísimo sobre que juego poner si no estaba claro, qué cosas estábamos haciendo mal y un montón de otros temas. Por ejemplo, un día pedimos comida al chino para cenar, y tardamos una hora en hacer todo el pedido, ya que en cada descanso uno se apuntaba al papel, no había tiempo para más. Luego nos íbamos turnando entre todos para comer o descansar, o simplemente charlar para despejar la mente durante un rato de tanta pantalla.

Finalmente, 9420 espectadores únicos pasaron por nuestras cámaras, mientras que para Juegaterapia conseguimos recaudar 1.144,44€, además de algunos juegos que entre todos hemos aportado. Además, a los ganadores de los sorteos les hemos dado la oportunidad de donar sus juegos también, y muchos lo están haciendo.

A pesar de que estamos contentos con el resultado, es hora de hacer autocrítica y mejorar los puntos en los que hemos fallado

Nuestra intención es que la idea siga adelante en próximos años, aunque tenemos que hacer mirada autocrítica y reflexionar que cosas se pueden mejorar y cuales hemos hecho bien. Por ejemplo, intentaremos capturar el vídeo directamente de las consolas en lugar de grabarlo con una cámara, una limitación que este año no hemos podido superar.

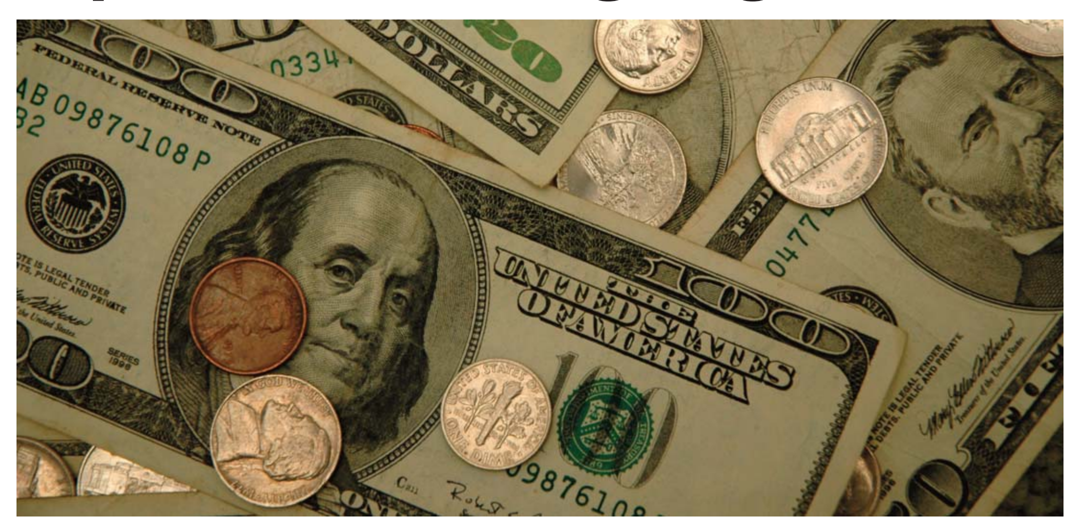
A nivel personal, y sin que esto represente la opinión de la iniciativa, lo he disfrutado enormemente, ha sido una experiencia única que repetiría más a menudo, ya que a pesar del enorme esfuerzo organizativo que hay que realizar para llevarlo a cabo, merece mucho la pena saber que estás poniendo tu granito de arena contra esta terrible enfermedad. Además, cuando acaban las 72 horas y no sólo tienes una comunidad apoyándote sino que encima hay decenas de personas en el chat pidiendo nuestro regreso cuanto antes y que ojalá no se acabasen las 72 horas, entonces sabes, de forma inequívoca, que a pesar de los fallos, estás haciendo las cosas bien y vas por el buen camino.

CARLOS LÓPEZ






El pass online es algo lógico



Primero fue Electronic Arts y poco a poco le han ido siguiendo otras muchas de las grandes compañías del sector. El Pass Online es sin duda un tema polémico pero en este GTM Wars defiendo que es una medida lógica y entendible. Las compañías solo quieren participar en un mercado tan goloso como es el de la segunda mano



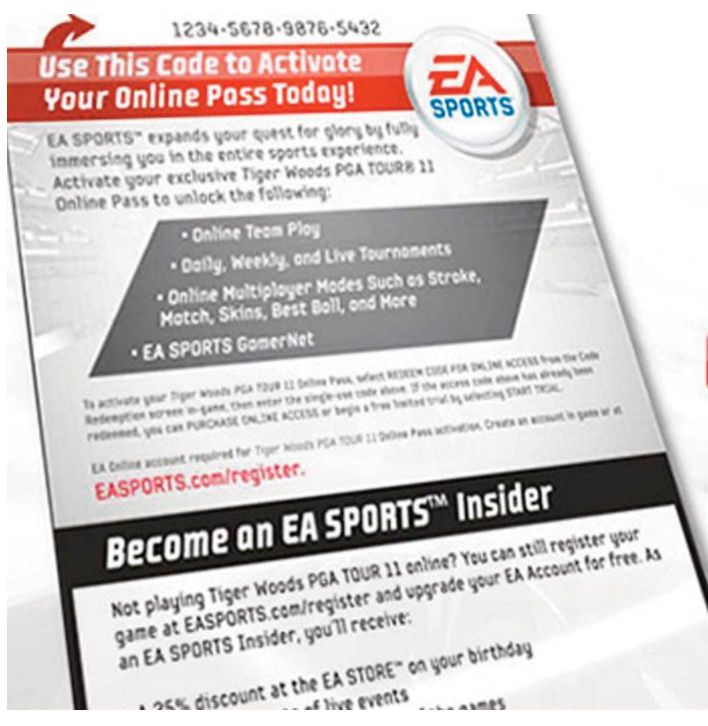
José Barberán
Redactor Games Tribune

Desde los tiempos del auge de los recreativos y el ZX Spectrum llevo muchos años en esto de los videojuegos, nunca como ahora las compañías han descuidado tanto a los jugadores, sus clientes. Nos hacen pagar cuotas por jugar online, nos venden hardware obsoleto a precio de oro, no protegen nuestros datos más sensibles, nos venden juegos a medio hacer y llenos de bugs, las clásicas expansiones ahora son secuelas para que paguemos por ellas como juego nuevo, nos cobran por desbloquear trajes, misiones o mapas ya incluidos en el DVD o Blu-Ray del título, ... ¿sigo? Me sorprende que en este panorama el tema del Pass Online esté generando el debate que está logrando, me parece que como mucho es solo una decisión más en contra del usuario. Y digo que como mucho, porque considero que tiene su lógica y su defensa, al menos desde el punto de vista de las desarrolladoras.

Soy usuario del mercado de segunda mano y he oido/leído varios debates sobre el tema en el que han participado distintas partes. Las desarrolladoras, productoras y distribuidoras de videojuegos piden su parte en un mercado cada vez más importante, en el que se "trafica" con sus productos y del que ellos no ven un euro (dolar). Estaba claro que algo tendrían que hacer y lo que han hecho es un paso lógico, ofrecer gratis un servicio al usuario que compra el juego nuevo y obligar al jugón de segunda mano a pasar por caja si quiere disponer del título completo. He oido y leído a multitud de jugadores pedir un trato de favor al comprador de primera mano como solución al problema, esto en cierto modo lo es, ya que le incluye en el precio un servicio que el comprador de segunda mano tendrá que adquirir aparte. Si las compañías ofreciesen niveles extras o mapas exclusivos al comprador original del juego, nos quejaríamos de igual modo pero una vez más, no haríamos nada.

El mercado de segunda mano

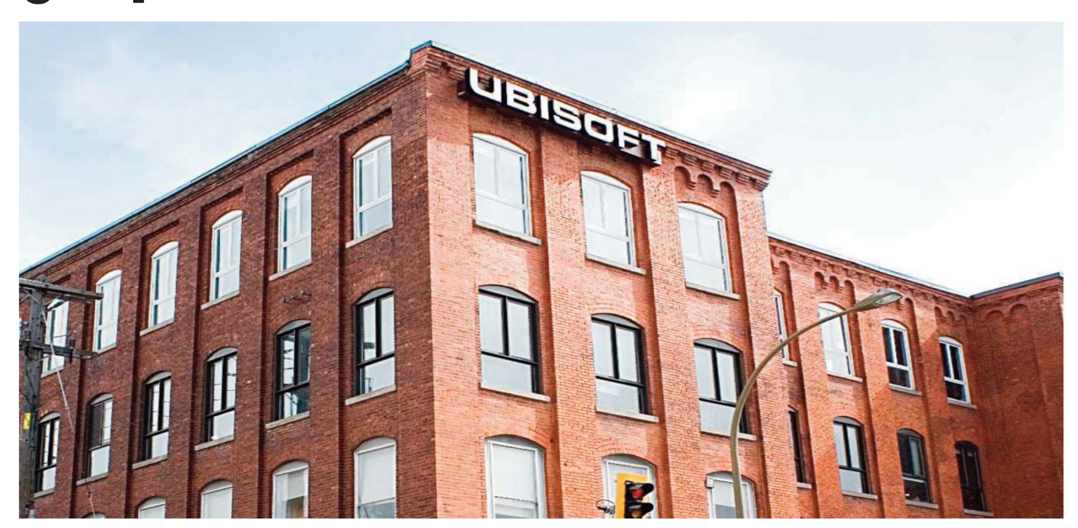
El pass online es un intento por parte de las desarrolladoras y distribuidoras de sacar tajada de un mercado que en algunos casos llega a ser más importante en beneficios que el de primera mano. Parece que es algo lógico que visto que las grandes cadenas que gestionan la segunda mano no han tenido a bien hacerles partícipes de los beneficios, las compañías que invierten millones en la producción de un título busquen el modo de sacar un beneficio extra de la reventa del mismo.



Con este tipo de "maniobras", lo que hacen las compañías es devaluar el producto de segunda mano, al tiempo que logra recuperar algo de ese pastel que llevan tantos años persiguiendo y reclamando. Para el jugador no debería ser un problema excesivamente grande, yo como comprador de juegos de segunda mano tengo claro el precio que estoy dispuesto a pagar por cada juego y si a este le tengo que incrementar el sobrecoste de adquirir un pass online, pues esperaré a que llegue al precio objetivo, no tengo prisa. Ejemplo: si un juego nuevo vale 70 euros y estoy dispuesto a comprarlo por 45 de segunda mano pero el pass online me sale por 10 euros, no lo compraré hasta que en la tienda esté a 35 euros. Las tiendas que venden juegos usados deben por tanto ajustar sus precios, y de igual modo reducirán el importe que ofrecen al jugador por sus títulos usados, esto hará que muchos jugadores se replanteen la venta de sus juegos y el número de títulos en circulación bajará significativamente. Un efecto secundario que agradará igualmente a las compañías. ¿Que motivo tienen entonces para no aplicar esta nueva moda? Comenzó Electronic Arts y poco a poco le han seguido o seguirán todas las grandes distribuidoras salvo que los jugadores hagamos algo más que quejarnos en foros y maldecir el afán recaudatorio de las compañías que, no olvidemos, se crean para obtener el máximo beneficio de la actividad comercial que realizan.

Quiero creer que el pass online no va contra los jugadores, su objetivo son más bien las grandes cadenas de tiendas que no han tenido a bien hacer participe a las desarrolladoras y distribuidoras de juegos, de un mercado cada días más importante que genera mucho dinero y que de un modo u otro afecta a las ventas de juegos nuevos. De todas formas, si nos sentimos afectados por decisiones de este tipo, tenemos el poder de la decisión de compra en nuestras manos. Como con todos los ataques que estamos recibiendo en la presente generación y cito en el primer párrafo del artículo, si los juegos que salgan al mercado con pass online vendiesen significativamente menos que los que no lo traen, las compañías se verían obligadas a replantearse sus decisiones. Si nos limitamos a quejarnos pero luego compramos masivamente los títulos origen de nuestros enfados, no lograremos nada. Y ya digo y he justificado que de todo lo que está pasando en el sector, el pass online no me parece lo peor y entiendo que las compañías traten de buscar ingresos en un mercado en el que se venden y compran sus videojuegos.

¿El pass online? Me lo tiro



El pass online tan en boca de todos, se hace cada vez más y más patente. Las compañías y desarrolladoras más influyentes en el sector de los videojuegos, caminan a pasos agigantados a una monopolización bajo este sistema. El pago "extra" de contenidos por parte del comprador de segunda mano, denota no sólo el elitismo entre jugadores, sino poco respeto



Dani Meralho
Redactor Games Tribune

Al igual que Berto Romero en uno de sus famosos videoclips musicales, este jugón de la vieja escuela no está dispuesto a pasar por alto, actiidades como esta --a mi entender-- fascistas y separatistas con las que las compañías pretenden disgregar y anular la libertad con la que cada vez menos, disfrutamos los usuarios de videojuegos.

Es difícil al tratar este tema no recordar el resto de métodos "barriobajeros" con los que en muchos casos nos timan. Libertad clausurada mediante Dlcs, Drms y la ausencia de opciones de juego en red local. Esto se ha convertido en un negocio y si para ello hay que atosigar al usuario, pues mejor que mejor.

Pero vamos con lo que este mes merece unas palabras de atención. El **pass online** o **Upass**, tanto da el nombre que se le atribuya pues la función es la misma: asegurarse el que un comprador de segunda mano no pueda acceder a las funciones online de un videojuego.

¿Legal? Puede, ya que desde el primer momento que alguien compra y desprecinta la caja --o la descarga-- está pagando su uso y derecho a manipular el contenido del disco como le venga en gana. Así mismo es libre de prestar o revender el juego en el modo que considere necesario. Meter la mano hasta en eso es en mi opinión, de lo más oportunista y rastrero.

¿Desleal? Por supuesto. Obligan al jugador de segunda mano a pagar un extra de un juego que, posiblemente se encarezca finalmente tanto como uno nuevo. Hay gente que compra de segunda mano porque no puede permitirse el lujo de gastarse 40 o 50 euros en uno nuevo. Esto es algo que las empresas no quieren o no deben de entender.

Hasta ahora todos los jugadores éramos iguales. Y digo hasta ahora porque todo eso cambia con la implementación de el Online Pass. Pase el tiempo que pase, si no has comprado el juego

Un sistema a todas luces imperfecto

Fallos como el que voy a relatar están a la orden del día. Fifa 11 por poner un ejemplo. Ya son varios los usuarios que se quejan de que la pestaña "Free Pass Online" no funciona, teniendo entonces que recurrir a la versión de prueba de 7 días. Esto es algo que yo mismo he vivido "in situ" y del cual busqué explicación en la red. Me consta que no es el único problema, ya que los pocos juegos que hay con este sistema ya han sufrido en sus carnes la misma situación. Ni siquiera Steam se salva. Es lo que ocurre cuando dependes de ello.



en su momento la penalización es clara. O pagas u olvídate de jugar a algo más que el modo campaña.

Además, lo más escandaloso de este caso, es la afirmación de que el comprador inicial disfrutará de contenido extra y desbloqueable, negándose esta característica para quien venga detrás. Es decir, pagar un Dlc por poder usar ese Dlc. Delirante, ¿verdad? Pues esa es la última coletilla de Ubisoft, una de las compañías implicadas.

EA, Ubisoft, y seguramente cuando salga esta edición de Games Tribune serán muchas más. Es imparable salvo por lo que los jugadores deseemos tragar. Que por desgracia, no es poco.

No entiendo como, a pesar de las quejas existentes en foros y portales, se sigue apoyando desde la sombra intrusiones como estas. ¿Es que no tienen consideración? ¿No saben que la cuerda se est´´a tensando y que en cualquier momento se puede romper?

No es la primera vez que desarrolladoras con prácticas abusivas como estas han pagado con una considerable bajada de ventas en su producto. Quizás es entonces, que el gasto en su ejecución es tan mínimo que por muchas que sean las pérdidas siempre sale a cuento.

El **Drm de Ubisoft** se fue al traste por la misma secuencia, eran muchos los compradores de títulos que al final optaban por descargarse un crack. Esos, los primeros, los que picaban... el resto no se tropezaba en esa piedra.

Un sistema imperfecto y el cual detallo en el recuadro verde superior, que da más quebraderos de cabeza al comprador legal que al propio pirata. Esta no es la solución a nada.

Recordamos no hace mucho , cuando los más antiguos en esto del videojuego clamábamos al cielo la política destructora de algo tan sano y divertido como son los videojuegos. Nada que ver con lo que ahora se nos presenta.

El presente es muy negro, y si de algo muchos pueden disfrutar de esta afición, es gracias al mercado de segunda mano. Con esto, en vías totales de extinción.

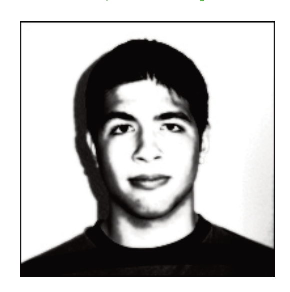
Se acabaron los alquileres, aunque se baraja la posibilidad de códigos extra para este menester. Me imagino la escena. Mira, te recargo 2€ por la clave. Digo yo, ¿no?

Más que claro es que, cuando se vean las cifras de ventas --inferiores a lo esperado-- lo atribuyan a la piratería y no a sus prácticas abusivas. Es la historia de siempre. Lo cierto es que si se salen con la suya es sólo gracias a nuestra permisividad. De nosotros depende.

La última genialidad



No me sorprendió descubrir esta "genialidad", la verdad. Las grandes empresas del sector llevan ideando este tipo de ingeniosos sistemas mucho tiempo. Como esos pensados para sacar más dinero de casi el mismo contenido (DLCs) o aquellos directamente inútiles (DRM). Esta vez, un ataque frontal al mercado de segunda mano y, de paso, a los usuarios



Octavio Morante
Redactor Games Tribune

No es la primera vez que la industria del videojuego toma este tipo de decisiones. Hasta ahora, parece que la plaga a erradicar era la piratería. Para ello, no faltaron "ingeniosos" sistemas, que acabaron por hartar al cliente legítimo y que además no consiguieron nada contra ella. Incluso se dio la paradójica situación de que algunos clientes utilizaban cracks para evitar las molestias ocasionadas por haber tenido la osadía de comprar un juego original.

También recordareis, más que nada por que están al orden del día, los famosos DLCs o, dicho de otra forma, la manera de hacer pasar por caja al cliente por contenidos que de no existir el sistema, estarían incluidos de serie. Un buen método para ganar más dinero de una forma sencilla, para que negarlo. Desde el punto de vista empresarial es una genialidad. Como cliente no opino lo mismo, claro.

Por todo esto, la verdad es que no me sorprendió la noticia de los "pases online". Con este sistema, los clientes que compren un juego de segunda mano deberán pagar una cierta cantidad por reactivar el online. He aquí el segundo antagonista de este culebrón: el mercado de segunda mano. Incluso peor que la piratería, para algunos responsables de la industria.

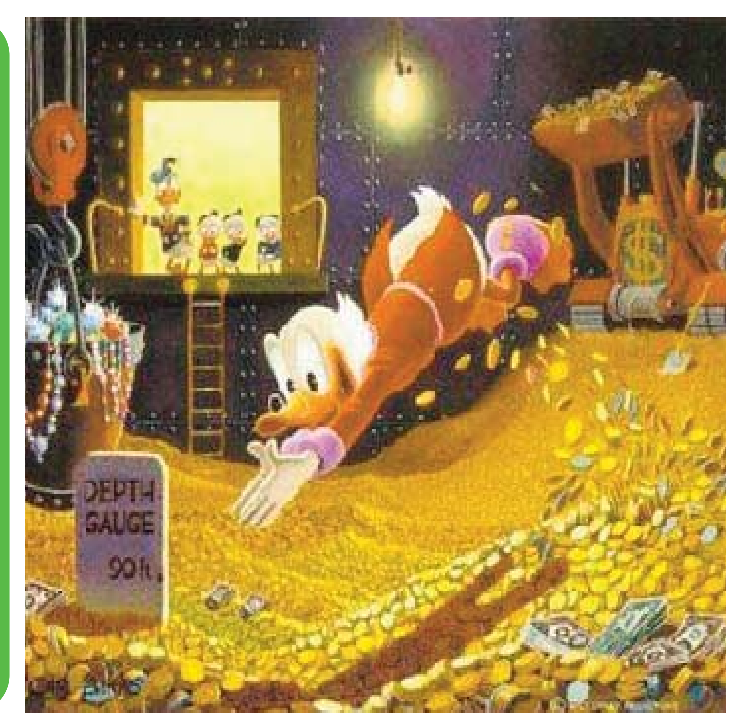
Es evidente que ese mercado mueve una gran cantidad de dinero que las empresas del sector eran, hasta ahora, incapaces de controlar. Dicho de otro modo, las desarrolladoras y distribuidoras no ven un solo euro de los beneficios de las ventas de segunda mano. ¿Quién es el beneficiado, entonces? Las grandes cadenas de venta de videojuegos como Game o Gamestop, quienes, probablemente, ganarán más con un juego de segunda mano que con uno de primera. Eso parece irritar a empresas como Ubisoft o EA Games, quienes reclaman para sí una parte de ese suculento pastel. Las cadenas de tiendas no

Los daños colaterales del sistema

Parece que todos estos sistemas de pases online cumplen correctamente su función en beneficio de la industria - recibir una cierta cantidad de dinero de cada juego de segunda mano vendido. Al menos, en aquellos juegos con online.

Pero, ¿qué pasa si quiero prestarle el juego a un amigo? ¿Y si quiero sencillamente llevármelo a casa de otra persona para echar unas partidas con el online?

El sistema aún se está perfilando, pero estas cuestiones me hacen preguntarme si el sistema elegido es el mejor.



están dispuestas a renunciar a una parte de esos millonarios beneficios y puestos a exprimir a alguien, ¿por qué no volverla a tomar con los usuarios? Dicho y hecho: "cobramos 10 € por activar el online más de una vez y nos aseguramos un porcentaje".

Con esto, además de explotar su infinito ingenio, ponen a prueba la - visto lo visto, también infinita - capacidad de "tragar" de los clientes. Porque, como ya han dicho antes mis compañeros, por mucho que culpemos a las empresas, lo cierto es que nada de esto pasaría si nosotros no lo permitiéramos. Si alguien realmente está indignado con este sistema, como parece ser por el gran revuelo que ha causado, que deje de comprar cualquier producto con él. Ya veríais que rápido daban marcha atrás.

En cualquier caso, la eficacia de este sistema también es limitada. Sólo podría funcionar con aquellos juegos que tuvieran modo online, preferiblemente en aquellos donde es casi indispensable para el disfrute del mismo. Bloquear partes del videojuego en sí, y no de un servicio externo como es el online, ya no sería sólo una canallada sino que además sería, con mucha probabilidad, ilegal. Y además, como posibles "efectos secundarios" está el hecho de que no se podrá (o será mucho más difícil) dejar el juego a un amigo y que pueda usar el online como quien deja prestado un libro, o una película.

En mi opinión, el abultado precio que tiene un videojuego hoy en día, debería contemplar la posibilidad de una venta o un préstamo a un amigo. ¿Qué menos, no? Parece que cada vez se paga más, por menos contenido y derechos sobre el videojuego.

También es cierto que esa irritación de las compañías de la que hablaba antes, debida a los grandes beneficios del mercado de segunda mano que no repercuten en ellos, es comprensible. Compañías como Game o Gamestop podrían llegar a acuerdos aunque eso supusiera la pérdida de parte de los beneficios de la segunda en beneficio de la primera. Pero que dejen a los usuarios en paz.

Por otra parte, la industria del videojuego debería dejar de buscar enemigos y excusas en todo (piratería, mercado de segunda mano...) y tratar de mejorar sus ventas proporcionando mejores precios y más y mejor contenido a sus usuarios.

Y si no, ¡qué demonios! Ni que estuvieran al borde de la quiebra (con los enormes beneficios y ventas - más que la música y el cine juntos - que producen). Pero, como siempre, los usuarios tenemos la última palabra sobre el futuro de este sistema.

Parecido, pero distinto



¿Freddy Krueger en el nuevo Mortal Kombat? ¿Sólo las nuevas consolas gozan de las bondades del mercado? Opciones accesibles a los tanques venideros. El M.U.G.E.N. como alternativa de consumo. Todo eso y mucho más en esta columna gamer a cargo de nuestro columnista latinoamericano, Hernán Panessi, en la que nos deleita mes a mes con sus análisis de actualidad coyuntural

UNO

Ante el furor de novedades norteamericanas de la industria de los videojuegos venidas desde la Comic-Con 2011, ya casi -a esta altura- con la misma fuerza de una E3, el gamer latinoamericano –bueno, como el de cualquier otro lado del mundo también- espera ansioso lo que nos tiren a la tribuna. Babosos de lo nuevo, fetichistas de lo flamante, quienes no viajamos a San Diego estamos desesperados, justamente, por recibir noticias frescas. Esos datos maravillosos que nos hacen felices, nos dan esperanzas e, incluso, fuerza de vida –la analogía de que servirían como honguito al Mario Bros. me la guardo para mí- . Ustedes sabrán, queridos lectores, a qué sabe el placer de florearse con su grupo de amigos cuando tienen la posta. Por eso, hay allí, entre todos los bombazos, uno que repiqueteó fuerte en el imaginario gamer-cinéfilo, un advenimiento delicioso provisto por ambos mundos. Por fin se ha hecho justicia: ¡Freddy Krueger será un personaje seleccionable en el nuevo Mortal Kombat! Es así: el MK 9 de PlayStation 3 y Xbox 360 incluirá, además de –dato no menor- a Kratos del God of War como DLC, al terrorífico protagonista de la saga Nightmare on Elm Street y otrora crea-





ción de Wes Craven, Freddy Krueger. Enhorabuena por los crossover injustificados y nunca tan divertidos.

DOS

Ya hay pululando en Internet, de hecho, algunos gameplay de Krueger contra personajes improbables (vs. Scorpion, vs. Sub-Zero, vs. Johnny Cage) que nos sacan de las casillas de felicidad. Es momento, entonces, de recomendar una maravilla nacida en el seno de Internet. Un juego que siempre quisiste tener y nunca nos habían dado el gusto de siquiera ofrecérnoslo –okay, ahora la Warnes Bros. Games nos lo da un poquito-. Estamos hablando de una suerte de M.U.G.E.N. llamado Terrordrome, donde dicen presente los mejores personajes del cine de terror de los 80s y 90s. Pero atención: no estamos hablando de una mera intervención a un juego X sino una creación desde 0, con desarrollo de gráficos, escenarios, movilidad y personajes. En Terrordrome, que se hizo esperar muchísimo tiempo después de unos trailers virales o versiones incompletas augurando lo mejor, están en la palestra íconos de la talla de Ash Williams de la trilogía Evil Dead, Ghostface de Scream, Leatherface de The Texas Chainsaw Massacre o, mismo, Freddy Krueger. Actualmente se encuentra disponible la versión 2.6 que pueden descargar de por ahí. Que conste: sigue siendo una versión beta –la definitiva es realmente una incógnita- pero, igualmente, ante la carencia de dinero y viajes –sí, de nuevo, no fuimos a la Comic-Con 2011- buenos son los downloads gratuitos y legales.

Hay como siempre alternativas freeware. Una de ellas es M.U.G.E.N.

TRES

En la lógica de buscar juegos de pelea gratuitos, el mundo de los M.U.G.E.N. (de licencia abierta: “M.U.G.E.N. is free for non-commercial use”) aparece como una fuerte opción a considerar. Quienes no tengan aún una PlayStation 3 –desde ya: díganle adiós a Krueger en Mortal Kombat- o una consola de punta –lo de siempre: ¿hay otra mejor que PlayStation 3?- deberán experimentar el mundo de los rebusques, el de los juegos freeware. Dando por sentado que estos games no necesitan de un hardware extraordinario –sí, vos que tenés una PC con poca RAM, apenas espacio en disco y una modesta placa de video no vas a tener problemas en jugarlos-, no tienen más que usar Google y darle a la búsqueda. Hay disponibles muchísimos referidos al universo Street Fighter, Marvel, DC, King of Fighters, Dragon Ball, Naruto, etc. En consecuencia, de seguro tienen suerte y encuentran uno que, mientras juntan los morlacos necesarios para hacerse de la vanguardia y se relamen por lo que vendrá, se ajuste a sus pretensiones sin tener que envidiarle nada a nadie.

HERNÁN PANESSI
CORRESPONSAL GTM SUDAMÉRICA (BBAA)
twitter.com/hernanpanessi

Project Zomboid

Como pasar tus ultimos días en la Tierra

Otra vez venimos con la temática zombi que tanto nos gusta. Este mes la reseña es sobre un título que promete ser muy grande. Atentos y mantened el cargador a mano. Fans de “El amanecer de los muertos”. Esta es la vuestra

Una vez más, el holocausto zombi llama a nuestras puertas para gozo de los videojugones.Ni **Resident Evil** ni **Left for Dead**, ni siquiera la enorme lista de películas y series creadas para el género parecen saciar nuestra sed y ansias de podridos caminantes. Queremos más, y aunque da la sensación de que la zombimanía está sobresaturada, lo cierto es que el seguidor del mundo zombi se traga lo que hay y lo que venga. Misterios de la vida, no se sabe por qué genera tanta expectación y a la vez tanta adicción, pero los zombis entusiasman.



Los momentos dramáticos así como la sangre, serán dos de los elementos más presentes a lo largo de todo el juego





Los Sims y familia en formato zombi

Si el título de Maxis se hubiera planteado relanzar la saga de este modo, seguramente habría obtenido un buen record de ventas incluso entre la mayoría masculina. Por fortuna existen algunos mods similares a un amanecer zombi que suplen la falta de violencia en dicho juego.

Aunque no tengan nada que ver, este juego indie nos ofrecerá la posibilidad de construir, comerciar y relacionarnos con otros personajes, los cuales a diferencia de los bots controlados por la máquina, podrán reaccionar de un modo más realista e impredecible a nuestro comportamiento.

Project Zomboid podrá ejecutarse en cualquiera de los navegadores a través de Java

En esta ocasión el apocalipsis corre a cargo de **Project Zomboid**. Un título de categoría "indie" que aunque en estos momentos única y exclusivamente dispone de una demo en **Pc**, correrá bajo **Mac, Linux** y muy posiblemente dé el paso a las stores consoleras.

Que quede claro ya de primeras que en PZ ningún jugador se salvará. Todos morirán y sólo de nuestra habilidad dependerá el mayor o menor tiempo que pasaremos en el mundo de los vivos.

PZ es un juego con tintes de **RPG** y **Survival Horror** al que, a través de una perspectiva isométrica, guiaremos a un individuo durante sus últimos y penosos días en el planeta.

Puesto que el final está decidido y no hay salvación posible, el jugador sopesará todos sus movimientos en solitario e incluso en un apasionante modo **cooperativo**.

Según los desarrolladores, el juego tendrá como escenario una extensión tan enorme como lo pueda ser cualquier Estado o provincia de cualquier zona del mundo. La demo se encuentra ahora mismo acotada por una pequeña urbanización en la que hordas de no muertos pululan por las calles en busca de carne humana. Esto en la demostración ya que el juego completo promete ir actualizándose y haciendo cada vez más grande al igual que el conocido **Minecraft.**

Posibilidades mil, que se diría así de carrerilla. El multijugador promete dar mucho juego. Desde ayudarnos y juntarnos con un grupo de supervivientes hasta tratar de sobrevivir por nuestra propia cuenta. Es esta quizás la baza que más llamará la atención y que sea quizás, el detonante del éxito del juego. Desde ser un héroe hasta pasar por un canalla. Se me ocurren cientos de formas para dejar tirados al resto de tus compañeros, rodeados de zombis a punto de devorarlos mientras el jugador pone pies en polvorosa.







Algo funciona y para bien, cuando videojuegos independientes y de inferior calidad gráfica, irrumpen en el mercado junto a los grandes

Como buen **RPG**, el juego nos dará la oportunidad de mejorar no sólo nuestro armamento sino también todas nuestras habilidades. Con las armas, no nos esperemos el destruir hordas ingentes de zombis con una simple escopeta. Será real como la vida misma, nuestro personaje podrá derribar sin ser alcanzado un número de hordas bastante pequeño, pero en cuanto la cosa se ponga algo más complicada la única salvación será echar a correr. No veremos escenas al estilo de cierto juego de **Valve**, donde con una simple ametralladora haremos que muerdan el polvo (y gracias a Dios sólo eso) decenas de zombis en masa.

También nos encontraremos con personajes no jugables que podrán o no ayudarnos en nuestra tarea de supervivencia. Muchos de ellos simplemente serán un “atrezzo”aunque otros representarán un serio problema. En la demo misma nos encontramos con un individuo con gafas de sol que parece haberse hecho con toda la comida posible de un supermercado. No nos ataca, pero por sus comentarios y por su posición, posiblemente en el juego completo acabe por darnos más de un disgusto.

Incluso --siempre haciendo caso a todo lo que se dice que tendrá el juego-- el mundo cambiará a nuestro alrededor sin que nosotros tengamos que ver o no algo en ello. Habrá que adaptarse a todas las consecuencias que deriven de una situación concreta. Por poner varios ejemplos; desde cortes de energía con el consiguiente apagón, hasta la escasez inmediata de comida. Porque señores, la comida irá menguando a medida que los jugadores vayan haciendo acopio de ella. No llego ni a imaginar la situación límite al a que se podrá llegar entre varios jugadores cuando una simple rebanada de pan o unas patatillas-sean lo último que se puedan llevar a la boca. Si se da el caso de poder aniquilar a tus competidores para asegurarse unos días más de vida, está claro que pocos serán los que se resistan a apretar el gatillo o dejar a sus compañeros en manos de los



Las similitudes con el primer Sims será bastante notable en la versión completa al poder construir y comerciar con el resto de jugadores

zombis.

Una de las opciones más complicadas a recrear serán la combinación de objetos. Aunque en la beta el inventario parece ser casi inconmensurable, lo más probable es que este en su versión completa se vea limitado en el número de objetos simultáneos a llevar. Botellas de alcohol para pasar la noche cuando los nervios afloren, pan de molde y chocolate para saciar la hambruna, así como otra serie de utensilios que iremos recogiendo a lo largo de nuestra epopeya. Todos y cada uno de ellos son perfectamente combinables y útiles por necesidad. Desde armas de poca potencia como pistolas y escopetas hasta objetos simples como cuchillos, extintores o cócteles molotov. Nada en **PZ** será despreciado.Ni un alfiler.

Los días y las noches se sucederán cambiando así todo nuestro entorno. Los zombis en plena oscuridad serán mucho más difíciles de observar. Si iluminamos la zona donde nosotros estemos ellos vendrán a nuestro encuentro. Si llueve la visibilidad también se verá reducida y si con todo eso nuestro personaje tiene hambre o tiene sueño, la situación se complicará más de lo esperado.

Aunque mucho dudamos de que el juego tenga una inteligencia artificial fabulosa, sí somos conscientes de que en realidad un zombi no necesita más que seguir tu rastro y avanzar hacia tu posición. Pero no nos engañemos, estos zombis tienen más parecido con los de **Romero** que con los infectados de las últimas generaciones, caminarán y apurarán un poco el paso. Sólos o en pequeños grupos no tendrán mucha complicación.

No parece que el juego vaya a tener un gran modo historia. Se presume que este se limitará, al igual que en la demo, a una conversación con algún personaje no jugador con el cual poco o nada podremos hacer salvo obtener información. De lo que sí estamos seguros es que este juego promete.



Para respirar un ratito y ya cuando tengamos el aliento de un zombi tras el cogote, podremos pausar el juego



Conclusiones:

Nos encontramos con un juego que posiblemente llegue a engancharnos durante muchas horas. A diferencia de otros títulos online y masivos como el comparativo Minecraft, en este las decisiones morales serán una de las piezas fundamentales del juego. De ellas dependerá también la partida del resto de los jugadores.

Aún sin fecha prevista para su salida, es un título al que debemos seguir en los próximos meses.

Por qué debes esperarlo

Es algo diferente. Y ya solo por eso debes tenerlo en cuenta. Es un paso más que demuestra que no todo en esta vida son gráficos hiperrealistas ni desarrollos multimillonarios. A veces tan solo es necesaria una buena idea (muy buena en este caso) para acabar enganchando a los jugadores. Lo que se ha dejado ver hasta el momento promete ser algo sumamente divertido. A pesar de recurrir al cada vez más sobresaturado cliché de los no muertos.

Positivo:

- Mecánica jugable clásica con una buena evolución.
- Divertido y adictivo

Negativo:

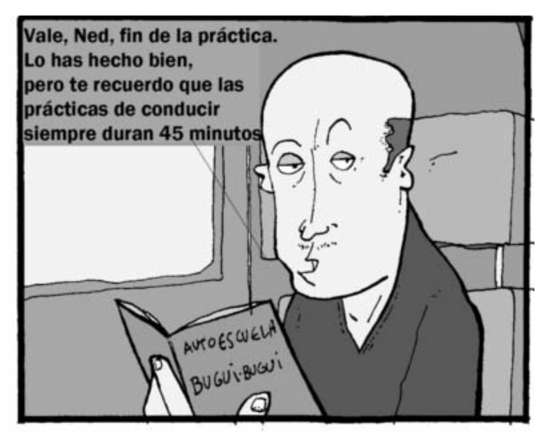
- Simplón a nivel técnico
- Seguimos sin fecha de salida

TEXTO: DANI MERALHO

Bésame, soy Ne(r)d

por Adrián Suárez [Mugen]
@Nuevebits









Rally Ned | Ne(r)d por Adrián Suárez (Mugen) | www.nuevebits.com

Etapas y puntos

corriendo se gana

Los juegos de coches, por su evidente carácter lineal y repetitivo (ir de "a" a "b" siempre es ir de "a" a "b") incluyen durante sus circuitos **retos intermedios basados en llegar a un punto concreto en la menor cantidad de tiempo**, como si se trataran de fases a superar dentro de una pantalla más grande, cuando lo logramos recibimos un premio, que celebra que podamos jugar un poco más

Aparte de demostrar lo poco que sé de juegos de coches(me dicen velocidad y lo primero que me viene a la mente es **Sonic CD**, no digo más), valga decir que esta idea también se encuentra en la mayoría de los títuos, sean del género que sean. Reciéntemente, me he terminado **Shadows of the Damned** (podéis leer el análisis en este mismo número). El juego loco de Grasshoper y Mikami se presenta como una road movie, término en el que insiste el protagonista al principio de la aventura, pero aparte de serlo por su espíritu, también tan lineal como conducir por una carretera, se descubre como tal al atravesar **cualquiera de los múltiples "checkpoints" con los que nos encontramos**. Estos flotan en el aire como mariposas ciclópeas. Al pasar por ellas, emiten un destello de luz, nos premian con un ruidito (y un zurullito que dejan caer, que los chistes de cacas son como las tetas, uno nunca se cansa de verlos) con el que te sientes bien al haber llegado a él y poder seguir jugando.

El género de la conducción, arraigado porfundamente en el arcade, por mucho que nos pongan una historia de por medio para sacarnos el carnet de conducir, tiene su extensión en títulos como el antes mencionado o en otros como **Bayonetta**, donde se celebra todo lo que machacamos, a la velocidad a la que lo hacemos y

cómo lo hacemos, porque el arcade es velocidad y la conducción su biblia, con unas normas que se extienden a otros títulos; incluso a algunos tan ajenos a ellos como el RPG

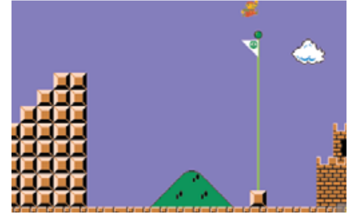
La PSP, esa gran menospreciada pese a haber reunido grandes joyitas en sus tripas y plantarle cara a Nintendo en su terreno como nadie, cuenta con un hito veloz, arcade y sí, rolero. **Half-minute Hero es toda una experiencia**, un título de carreras sin coches donde el crono corre en tu contra. 30 segundos para subir de nivel, ayudar a un pueblo en apuros y derrotar a un malvado. Cada nuevo nivel se presenta como un falso checkpoint, pudiendo sólo darle aire al implacable temporizador mediante la estatua de una diosa a la que le rendimos pleitesía.

Los juegos de coche son el arcade original: corre, gana puntos y corre más. Una orgía de genial diversión vacía que encontramos también sin volante

Se habla mucho de mezcla de géneros, de que si los elementos RPG se pegan como una maldita legaña a aventuras, "yo-contra-el-barrio" varios y demás, pero el componente arcade, la carrera, el llegar y hacer más y más puntos hacen también su refrescante acto de presencia e, incluso a los que no nos gustan los juegos de carreras (me aburren más que los de fútbol) , nos merecen todo nuestro respeto al contar con **esa capacidad de vaciarnos la mente y permitirnos la inmersión en un mundo de metas fáciles y entretenidas**; lo que viene siendo videojuego en sí; y si alguno no nos mete en ese mundo, el típico logro "Gracias por jugar"

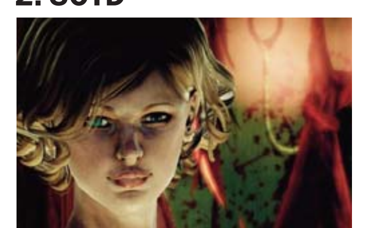
La carrera de los puntos, ayer, hoy y mañana

1. Mario Bros



¿Para qué le hacíamos conseguir tantos puntos a Mario si no recibiamos una respuesta acorde a nuestro esfuerzo? Durante aquellos tiempos más sencillos, **las correrías del fontanero te metían en ese universos mágico de tuberías y setas, haciéndote olvidar de todo lo demás**, queriendo llegar al punto más alto de la bandera para luego presumir de ello. Una locura que aún llega a nuestros días con cientos de nuevos vídeos de fans ¿el último? intentar conseguir pocos puntos

2. SOTD



Es habitual que cuando los grandes anuncian que van a hacer un título "personal", se refieran a que van a tirar de recursos del pasado y que, hagan lo que hagan, lo arcade va a estar ahí. Pese a que esto esté mucho (muchísimo) mejor conseguido en Bayonetta y su increíble ritmo de juego, Shadows of the Damned engancha como aventura trepidante que es, **llevando a su punto álgido ese "parece un juego sencillo pero tiene algo"** tan propio de los arcades de toda la vida.

3. Sonic Generations



La introducción del componente velocidad del arcade tiene que introducirse con cierta elegancia y aderezado con otros ingredientes para que el conjunto funcione. La nueva hornada de Sonics no tiene ni pizca de nada de eso; una carga que dudo consigan sacudirse de encima. Aún así, deseemos que con esta nueva entrega consigan descubrir entre los orígenes del erizo por qué **Sonic CD es una obra de arte y Sonic 4 una anecdota innecesaria.**

El hombre contra el monstruo sin nombre

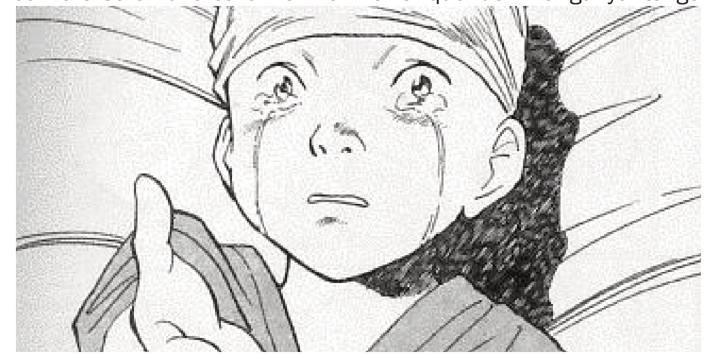
Buscando algo nuevo que leer, como una pausa entre el inagotable One Piece, llegó a mi "Monster", la pista clave para llegar a él fue: "un manga parecido a Death Note"; pero qué va. Monster tiene muchas más similitudes con "Adolf", del gran Osamu Tezuka. Una obra coral que girna en torno a un mismo protagonista y a un terrible y profundo villano

La base elemental de la obra de Naoki Urasawa consiste en poner sobre el tapete a **un personaje casi sobrehumano, casi divino y otorgarle el papel de "malo"**. Una entidad tan poderosa que es capaz de modificar la conducta de todo aquel que se cruza en su camino. El doctor Tenma lo conoce cuando éste no es más que un niño, cuando llega con una bala alojada en el cráneo y, pese a las repetidas peticiones de su hermana de que lo mate, Tenma le salva la vida.

El buen médico, un hombre recto, de moral, el típico "héroe sin mancha", ve trastocado todo su sistema de valores al descubrir, tras una serie de extraños sucesos, que le ha devuelto la vida a un monstruo. ¿Debe entonces acabar con él? ¿Debe tomar la responsabilidad de terminar con el despiadado criminal al que ha salvado? (Los japos son mucho de hacerse responsables)

Decidido, Monster para a convertirse en una caza. Tenma contra el chaval con corazón de demonio pero, también, **Tenma contra Tenma.**

Con el avance del manga (tranquilos, con spoilearos el arranque del manga ya tengo



El título "Monster" no hace referencia al malo del tebeo, sino al monstruo que habita en cada uno de nosotros; que puede salir a la luz y devorarnos

bastante) descubrimos que el manga, más allá de querer explicarnos por qué el niño demonio, Johan, es cómo es o si Tenma tiene éxito o no en arreglar los errores de su pasado, nos presenta a un puñado de personajes que no pueden resistirse a ser influidos tanto por uno como otro, como si el gran mal y la bondad suprema fueran olas que salpican a unos y a otros; y en ese mar, Monster alcanza su climax.

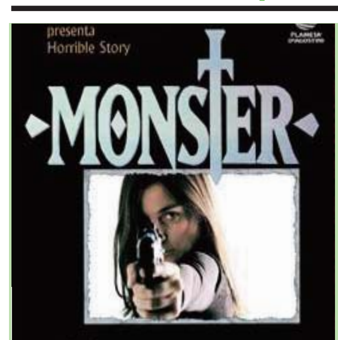
Pero Monster, interesante, no es perfecto, teniendo como mayor fallo el estar tan fuertemente dividido en capítulos. Urasawa quiere contar demasiadas historias personales en demasiado poco tiempo, alternando unas interesantes con otras que no lo son tanto. Ese espacio debería haberlo dedicado a narrar de una manera más pausada los cambios de mentalidad de su protagonista (lo mejor del manga, en mi opinión) en lugar de darle tantas vueltas a un tipo que morirá en el tomo siguiente.

Mucho mejor tratada esta manera de narrar la historia en el antes mencionado "Adolf", lo cierto es que no por ello deja de ser interesante. Menos pausado que la obra de Tezuka, a veces parece que Monster tiene algo de ese componente arcade del que hablaba antes, con una necesidad imperiosa de aportar nuevos datos tras cada capítulo en busca de enganchar al lector para leer el siguiente. Con un poquito más de calma, habría sido perfecto.

TEXTO: A. SUÁREZ

Monster, Adolf y Death Note

Evolucionando al personaje



Lo más llamativo de Monster, como ya he dicho, es la capacidad de hacer que los personajes evolucionen de un lado a otro. No existe un enfrentamiento real entre dos personas, entre el héroe y el villano pese a que la motivación del primero es acabar con el segundo; sino que por este enfrentamiento el mundo entero cambia. En otros títulos como el también mencionado "Adolf", es por culpa del tirano nazi por el que el mundo muta y en "Death Note", muchas veces comparado con esta obra, quien evoluciona es el propio protagonista debido a lo retorcido de sus actos y de la reacción mundial como respuesta a ellos.

Los tres son títulos muy interesantes al aprovechar los grandes valores del manga: lo visual para poder representar el estado de los personajes de tinta, papel y tramas y el mundo que los rodea y lo narrativo para describir sus motivaciones, miedos y esperanzas. En los tres también hay algo siempre presente: la figura de un monstruo terrible que, más allá de tener poderes especiales (en el caso de Death Note) lo que cuenta es con una psique perturbada

"¿Hasta qué punto puede la mente de un hombre inteligente cambiar el mundo?" Sería la pregunta de fondo de todas estas obras que cada una responde a su modo. Por ello, los tres manga son de lectura obligada si te gusta algo más que ver ondas vitales y personajes atolondrados.



No solo Juegos

Weeds

Los ricos no son tan aburridos



Weeds se trata de una serie de situación, coral, en la que se nos narran las peripecias por las que pasa una mujer, Nancy Botwin, para conseguir mantener su status social tras tener que hacer frente a la muerte de su marido y la consiguiente pérdida de poder adquisitivo.

La trama principal, en la que podemos observar como nuestra protagonista, en busca de ingresos económicos, acaba convirtiendose en camello de la ciudad de Agrestic en la que viven, nos sirve de hilo conductor para realizar una crítica feroz a la sociedad americana, y muy especialmente a la clase alta de ésta, en los que los valores morales no son tan profundos com cabría esperar.

Capitulo tras capitulo podremos apreciar que estos valores, estan presentes tan sólo a modo de fachada y que la clase alta de Agresstic se encuentra más podrida de lo que imaginaríamos en un primer momento.

Al mismo tiempo, y debido a lo singular de su actividad seremos espectadores de las más insolitas situaciones por las que pasa nuestra protagonista y su familia, que nada tienen que ver con la vida que llevaban tan sólo unos meses atrás.

Junto con la protagonista es de remarcar el papel de Andrew Botwin, cuñado de Nancy, interpretado por Justin Kirk, y que acaba convirtiendose por derecho propio en uno de los pilares de la serie

El Juego de Ender

Un clásico de Sci-Fi

Un futuro incierto en el que la humanidad se enfrenta a la amenaza de los Insectores, una raza alienigena, que ya intentó con anterioridad la invasión del sistema solar y pudo ser repelida en última instancia, es el marco donde se sitúan los acontecimientos narrados en la novela.

En ella se describe como Ender, un niño prodigio de la tierra es reclutado y llevado a una escuela de Batalla desde muy pequeño para poder completar un entrenamiento muy exhaustivo, ya que es en él, donde están centradas todas las esperanzas de superviviencia de la especia humana.

Ender es sometido en la escuela de batalla a numerosas pruebas tanto fisicas como psicologicas de una dureza atroz, con el objetivo de llevarlo al límite, para probar su valía, ante del examen final.

Orson Scott narra de forma magistral la evolución del personaje de Ender en la escuela de batalla, y como éste va superando prueba tras prueba en ella

Porque los frikis también nos cultivamos, te recomendamos un libro, una serie y un disco



hasta ergirse en un autentico lider de esquadrón, rompiendo todas las marcas establecidas.

En la evolución del personaje, Orson, hace especial hincapie en la faceta psicológica del personaje, tratandola con total maestría y consiguiendo transmitir a los lectores de forma magistral, los momentos de angustia y desesperación por los que pasa el personaje.

Asimismo Orson logra plasmar de forma muy fideligna las relaciones sociales de amistad y rivalidad que se suceden en la escuela entre los cadetes que alli se encuentran.

Se trata de un clásico de la ciencia ficción que todo seguidor debe de leer en caso de no haberlo hecho ya.

Los Beasty Boys vuelven

Música refrescante y atemporal



Hemos tenido que esperar mucho más tiempo del que a bien seguro todos sus seguidores hubieran deseado, para que llegue a nuestras manos el nuevo disco de los Beasty Boys, Hot Sauce Committee part 2. Y es que desde el 2004 en el que databa su último LP y con la exececpción de "The mix-up", no hemos tenido oportunidad de disfrutar de una nueva entrega de este grupo estadounidense.

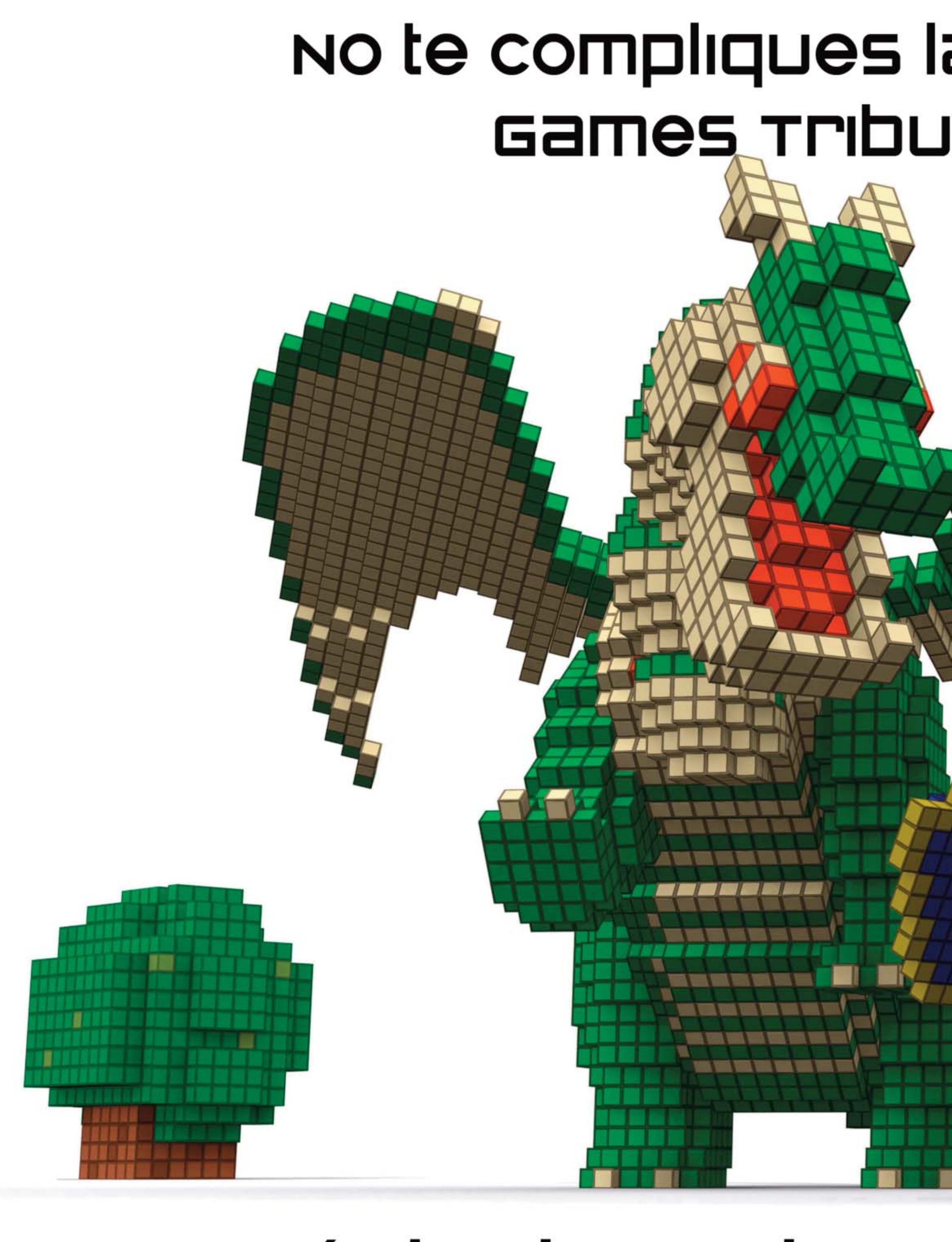
En este nuevo disco los Beasty Boys vuelven a ofrecernos un sonido orgánico, con un aire camaleónico variando de estilo de un tema a otro sin perder nunca la esencia del hip hop.

En Hot Sauce Committee part 2 rebosan energía, siendo fieles a su sonido clásico, pero introduciendo las suficientes actualizaciones en él para poder reconocer que no se han estancado y han evolucionado, confiriendo a este último disco, un caracter más maduro.

Dentro de las canciones incluidas en el álbum es justo resaltar "Make Some Noise", que se convierte en el buque insignia, del disco, atesorando una calidad indiscutible.

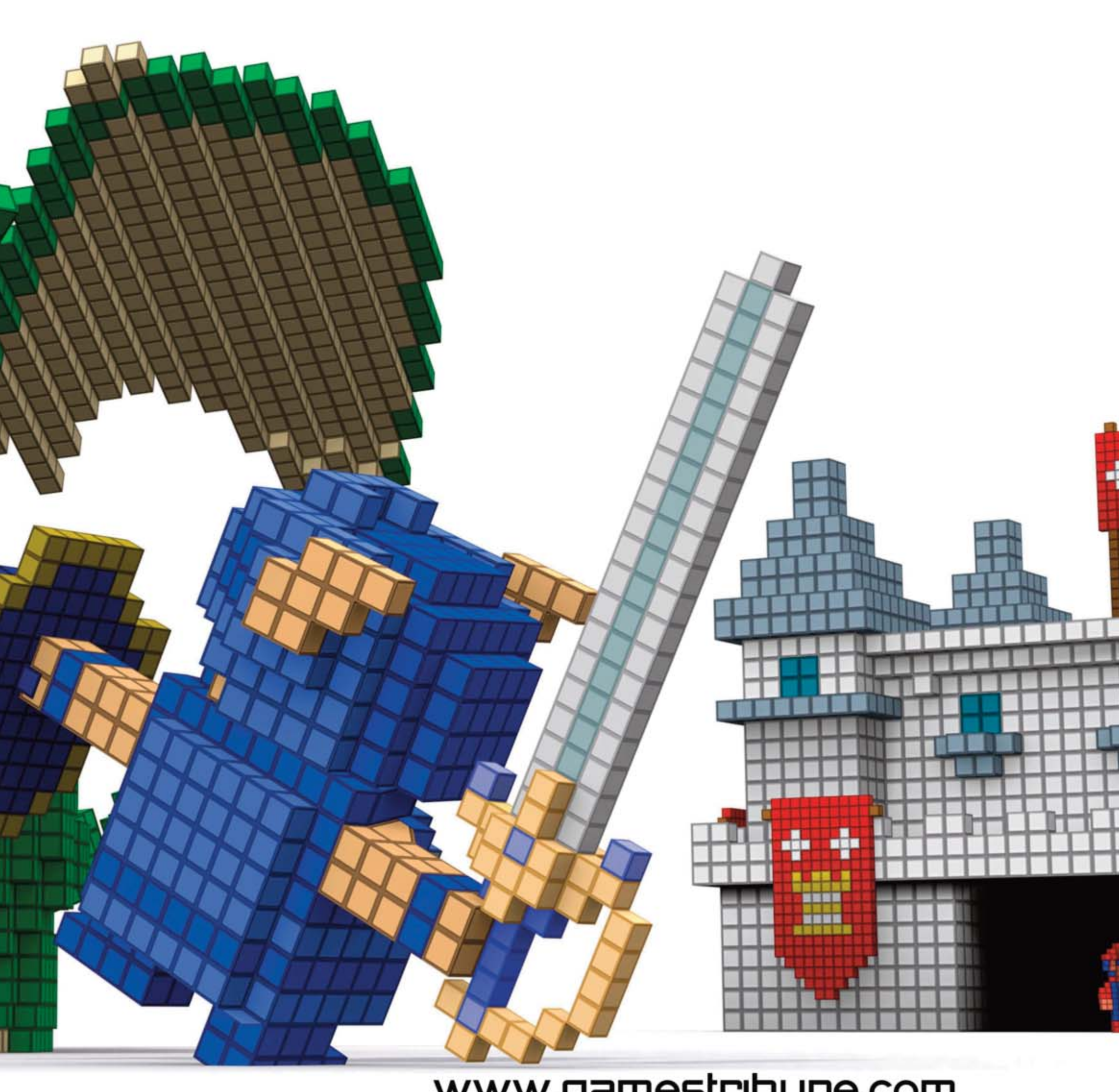
Acompañando a "Make Some Noise" encontramos colaboraciones de gran calidad como la de Nas y Santigold que complementan el ya de por si indiscutible nivel del disco.

Es un disco que tanto los fans de Beasty Boys, como aquellos que quieran acercarse a su musica no deben perderse.



Encuéntrala cada m

a vida para leer tu
ne magazine



www.gamestribune.com
es en nuestra web!

Asura's Wrath

Algo muy, muy grande

Un ambicioso proyecto capaz de combinar mitología oriental con acción basada en QTE. Prepárate, porque aquí los enemigos son capaces de destruir la Tierra con un solo golpe de dedo índice. Literal

La primera vez que tuvimos noción de este título fue en el pasado Tokyo Game Show. Y a pesar de que su fecha de lanzamiento sigue sin estar fija a lo largo del 2012, ya hemos podido ver lo que nos espera de un juego que viene abalado por un estudio de mucha enjundia: **CyberConnect2.**

Puede que a muchos este nombre os suene más bien poco, así que vamos a dar un dato: son los responsables de la franquicia Naruto Ultimate Ninja. Trabajo por el que han sido elogiados y reconocidos por no solo representar de una manera totalmente fiel la

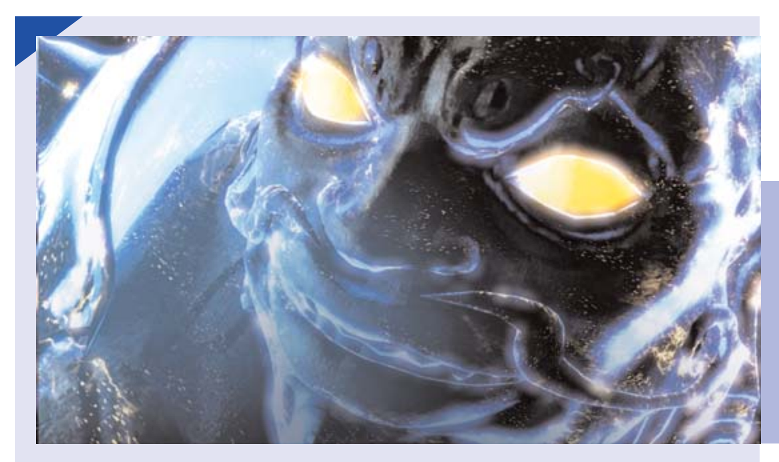


El tamaño de los enemigos sobrecoge. Hasta el punto que van a ser incluso más grande que nuestro propio planeta

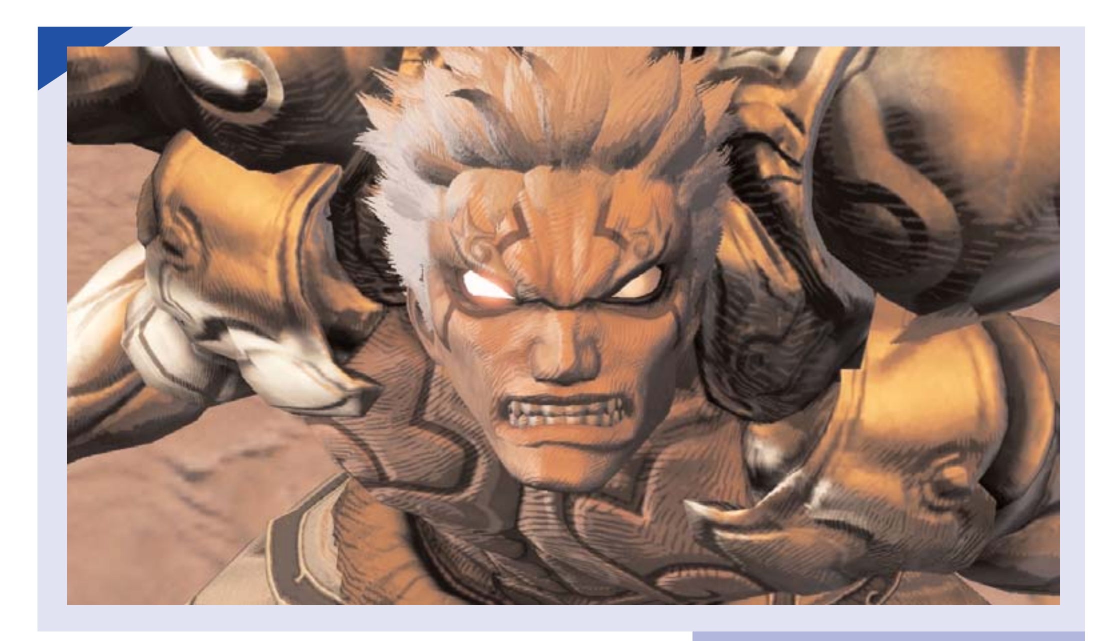
obra original, sino que según los propios seguidores, mejora lo que el manga es capaz de ofrecer. Con estos datos en la mano, podemos estar tranquilos en cuanto a nivel técnico y desarrollo de la acción se refiere.

Ahora bien, ¿qué nos va a ofrecer este título? Si atendemos a su ficha técnica, estamos ante un juego de acción. Y si lo completamos con la demo mostrada en el pasado E3, viene aderezado con una cantidad muy importante de QTE. Tal es así, que en el combate mostrado en la feria, la práctica totalidad del mismo se desarrolló siguiendo una determinada secuencia de pulsaciones. Queremos creer que solo es un momento puntual del desarrollo del juego, y que el producto final vendrá completado por las lógicas fases de exploración y combate. De no ser así, corre el riesgo de convertirse en una simple película interactiva.

Y es que el estudio japonés se ha aliado con Capcom a la hora de ofrecer esta aventura. Si realmente estamos ante un beat'em up/hack'n slash, la maniobra de Capcom puede resultar interesante. No en vano son los padres de Devil May Cry, cuyo próximo y polémico capítulo (no olvidemos



Las escenas cienmáticas dan muestra del buen hacer de CyberConnect 2. Siempre se han caracterizado por mimar este apartado



que el restyling de Dante ha servido para escribir verdaderos ríos de tinta) debería llegar en fechas similares a las que manejamos para la aventura de Asura. Muy claras deben tener las cosas para meter dos gallos, a priori con cartel y posible mercado, en el mismo corral.

Pero más allá del portentoso despliegue técnico mostrado a estas alturas (no olvidemos que falta casi un año para verlo en las tiendas), está su propio argumento, el cual intenta ser la propia impronta diferenciadora que lo desmarque del competitivo y masivo mercado de los juegos de acción. Para ello Asura's Wrath recurre a la milenaria mitología hindú. En ella se desvelan los Asuras, divinidades que no buscan nada más que su propio poder y enfrentados desde la noche de los tiempos a los Devas, tradicionalmente, los dioses buenos de la película.

Cogiendo esta base, el juego toma su propio camino. Si os habéis fijado en el título, traducido al castellano nos arroja La ira de Asura. Así que ya podéis haceros una idea de hacia dónde va el asunto. Siguiendo el topicazo de traiciones y búsquedas del poder despojado, Asura busca venganza contra la traición perpetrada por sus hermanos, y que de paso, toma como víctima colateral a su hija. Así que a tirar de épica y a comenzar a matar dioses se ha dicho. Y siempre siguiendo el atractivo universo de fusionar mitología con acción. La fórmula de God of War que tanto alabamos en sus primeras entregas ha demostrado que cuaja perfectamente con la particular ideosincrasia que debe figurar en un videojuego.

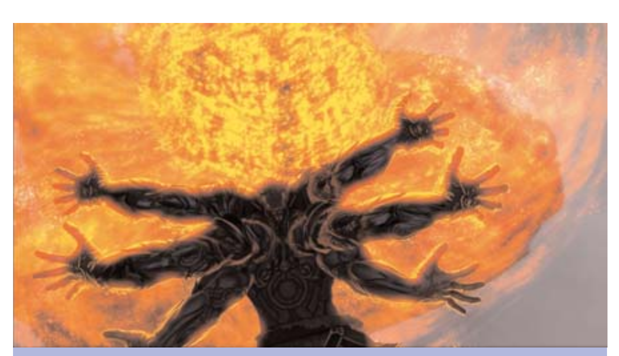
Pero estos dioses a los que nos enfrentaremos son bastante peculiares. No en vano son dioses, y si han sido capaz de crear al mundo, tam-

Asura es el protagonista principal de la aventura. Una divininidad traicionada que busca venganza a través de la ira

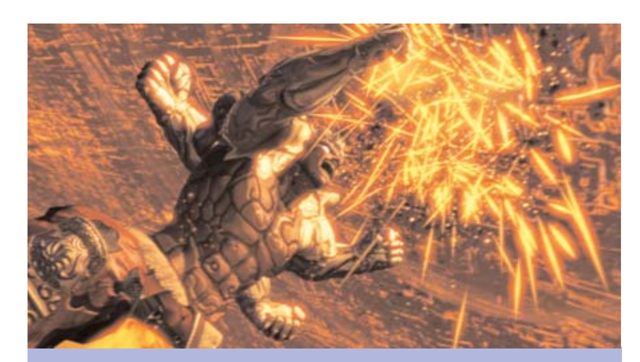
bién tienen el poder de destruirlo. Y más si nosotros nos dedicamos a tocar las narices. Es en esta fase donde comienza un curioso baile de tamaños. Ya que si bien comenzamos en escalas antropomórficas, según se vaya desenvolviendo la lucha, los tamaños irán aumentando hasta proporciones inimaginables. Si os fijáis en las capturas que acompañan a este texto, veréis que incluso llegan a ser más grandes que la propia Tierra. Así que para contrarrestar semejante poder de ataque hay que tirar de orgullo... e ira.

La ira va a ser el principal motor de la aventura. Ya que a pesar de contar con ciertos elementos de RPG, se ha podido saber que la evolución solo es desbloqueable y ampliable a través de este cuestionable sentimiento. Con él, podremos incluso transformarnos y contar con la siempre bienvenida ayuda que nos proporciona el hecho de contar con dos pares de brazos más, entre otras cosas. Porque a la hora de repeler misiles a mano descubierta (como hemos visto en el E3), mejor contar con seis brazos en vez de cuatro.

Retomando un poco el apartado técnico, el juego hará uso del ya conocidos por todos Unreal 3 como motor gráfico. Un engine que ya ha dado sobradas muestras de solvencia y que es capaz de mover con muchísimo acierto aventuras del calibre de Gears of War. Pero si a nivel jugable puede ser un referente para el año entrante, y siempre que no acabe condicionado por el uso masivo de los no siempre bien recibidos QTE, desde ya os adelantamos que se ven palidecidas y mucho por el excelente trabajo puesto en la creación de las espectaculares cinemáticas que nos acompañarán. Si tenéis oportunidad de verlas, hacedlo. Ya os adelantamos que no os defraudará.



Habrá toques de RPG que desbloquaremos según sea nuestra ira. Incluso evolucionaremos hasta poseer tres pares de brazos



El juego será movido por Unreal Engine 3. El mismo motor gráfico que hemos visto en títulos como Gears of War

Valoración:

A estas alturas del desarrollo sorprende lo pulido que se encuentra. Sin embargo aun es pronto para pronunciarse. La demo mostrada hace un excesivo abuso de los QTE. Y si atendemos a la historia del estudio, siempre ha estado más preocupado en dotar de un buen guión y un gran apartado técnico que en profundizar en lo que a materia jugable se refiere.

Queremos creer que lo visto solo atiende a las necesidades del desarrollo de esa batalla puntual. Y que más allá de ella sí que encontraremos los elementos típicos que caracterizan a las aventuras de este corte: exploración, combate, evolución...

Por lo pronto, vamos a tener que esperar bastante para llegar a verlo. No tiene fecha. Pero no llegará nunca antes del 2012.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN





Dead Island

Sobrevivir es el objetivo

Nunca antes un tráiler había generado tal expectación en torno a un videojuego, las dudas surgen acerca de que es lo que Techland nos va a proponer y en si la calidad del juego estará a la altura de la del video de marras

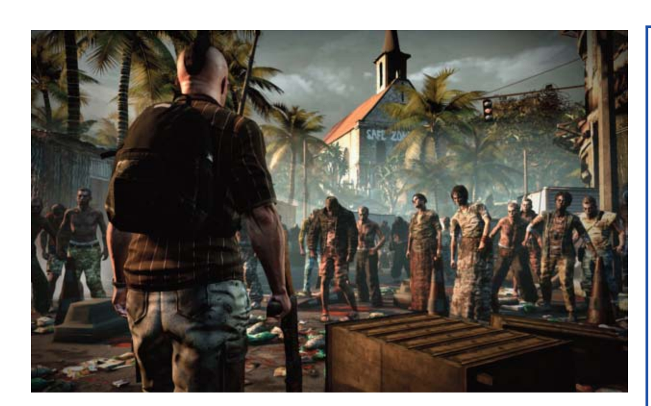
Dead Island fue anunciado por Techland en el Games Convention de Leipzig de 2007 para Xbox360 y PC y fechado su lanzamiento para 2008. Tras un sinfín de anuncios y retrasos parecía que iba a ser otro más de esos títulos que nunca ve la luz. Un anuncio en 2009 confirmaba que el proyecto seguía vivo pero no fue hasta febrero de este año con el famoso y premiado tráiler cuando de verdad tuvimos constancia de que el juego llegaría a las tiendas, y lo haría también para PS3, aunque inicialmente no se contemplaba.

Desde entonces multitud de videos, imágenes, notas de prensa y rumores de todo tipo han alimentado el "hype" de los jugadores que a día de hoy no saben muy bien que es lo que se van a encontrar. Algunas informaciones hablan de un survival clásico, un juego en el que sobrevivir en una isla plagada de zombies será el único objetivo, se ha hablado también de que el juego se desarrollará en un escenario abierto que deberemos recorrer y utilizar a nuestra necesidad al más puro estilo sandbox. El anunciado cooperativo a cuatro y la temática zombie invita a pensar en un juego tipo L4D. ¿Que va a ser realmente Dead Island? pues probablemente todo y nada (o poco) de lo anterior, tomará referencias y mecánicas jugables del survival, el sandbox y el juego de acción y disparos para lograr una experiencia nueva introduciendo otras como la lucha cuerpo a cuerpo. Esa es la idea de Techland, y dependiendo de lo acertada de la mezcla que nos propongan y otros factores como la personalidad y jugabilidad que le logren conferir, Dead Island pasará al selecto grupo de los grandes juegos o

quedará en el más nutrido de títulos que prometían y quedaron en poco o nada. Lo que seguro que no olvidaremos nunca será el tráiler.

La historia de Dead Island nos ubica en una isla ficticia de Papua Nueva Guinea y nos pone en la piel de cuatro personajes diferentes: Sam B, un ex rapero que se despierta resacoso tras una noche de juerga; Xian Mei, una recepcionista de uno de los hoteles de la isla; Logan, ex futbolista y surfista y Pruna, de la que no se ha revelado prácticamente nada. Deberán colaborar para sobrevivir en el infierno zombie en el que se ha convertido la otrora paradisiaca isla. Aquí no deberemos investigar el motivo de la infección o luchar contra grandes megacorporaciones culpables de la misma, mantenernos con vida será recompensa suficiente y para ello será necesario aprovechar las distintas cualidades de cada uno de nuestros personajes.

Mucho se está hablando en foros de videojuegos acerca del nivel técnico de Dead Island, las imágenes y videos presentados muestran un acabado irregular con tantas luces como sombras. Destacan aspectos como los escenarios, el tratamiento de las luces o un trabajo artístico reseñable, otros apartados como el modelado de los zombies o las animaciones de estos no parecen tan trabajados y dan pie a multitud de comentarios y opiniones de todo tipo. Se aprecia también una cierta tosquedad en el combate cuerpo a cuerpo e incluso bajadas de frames significativas en algunos momentos en los que al importante número de enemigos se suman efectos tipo explosiones. Esperamos que todo esto sea producto de una fase temprana de desarrollo, y que todos estos problemillas estén resueltos en la edición final que llegue a las tiendas en el próximo mes de septiembre





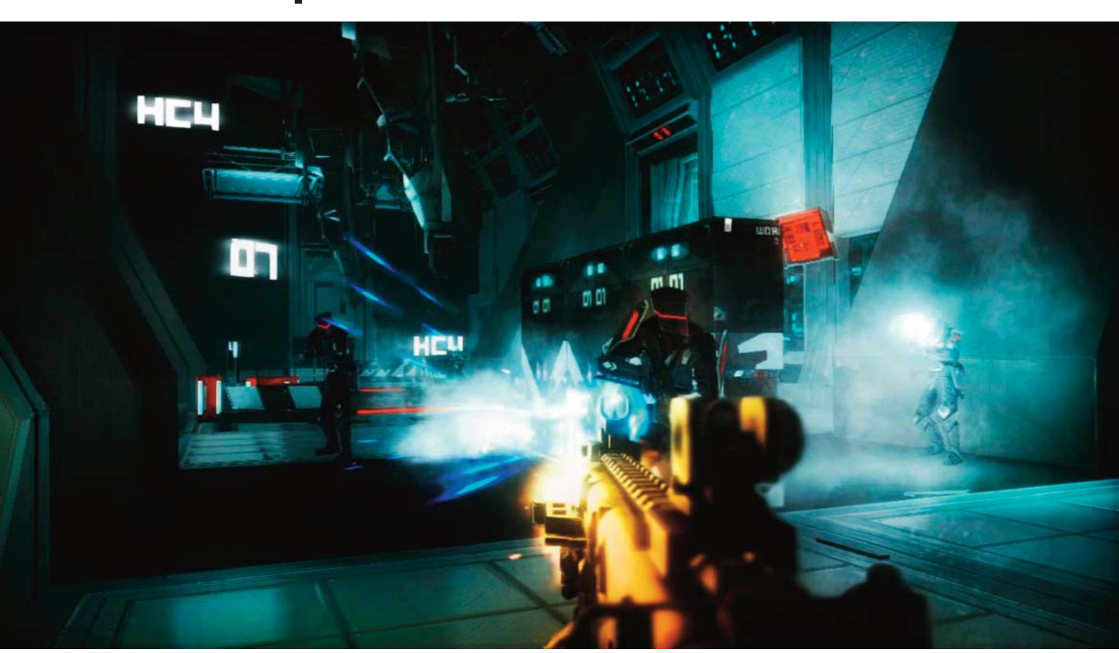
Valoración:

Estamos ante un juego que no dejará indiferente a nadie, la expectación que ha generado el tráiler hace que todos los jugadores lo esperemos con muchas ganas, si es un survival decepcionará a los que buscan más acción, si al final se decanta por una jugabilidad tipo L4D defraudará a los que llevan años esperando un sucesor de los survival clásicos. Apuesto porquel será una mezcla de todo ello, y dependiendo de la habilidad de Techland a la hora de elaborar el cocktail tendremos un juego destacable o un caso más (y van ...) de títulos que caen bajo su propio hype.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

Bodycount

La diversión por encima de todo



Tras crear nuevas sagas dentro del género de la conducción y revivir otras, Codemasters busca ganar más protagonismo en un género tan poblado como el de la acción. Para ello cuenta con Bodycount, la nueva apuesta del creador de Black

Bodycount, definido como un techno-thriller, apuesta por la diversión y el ritmo frenético, y por Stuart Black, diseñador que prefiere alejarse del estilo de las grandes franquicias que triunfan hoy día por considerarlas aburridas.

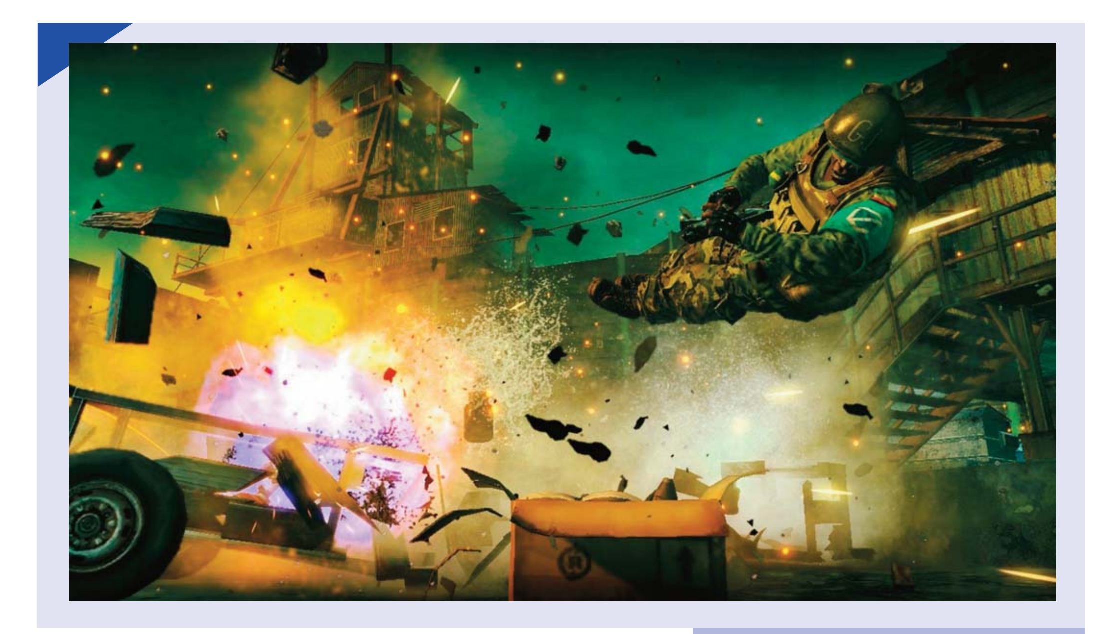
La trama gira entorno a una organización llamada The Network, la cual deberá detener el plan de una red terrorista a cualquier precio. Nuestro protagonista responde al nombre de Jackson Delgado y es "obligado", a cambio de haber ofertado la misión propuesta por The Network, ha acabar con la red terrorista que opera en África. Para ello contará con la ayuda de Melanie, su compañera en esta aventura.

BodyCount no tratará de competir de tú a tú con otros títulos en cuanto al argumento, su punto fuerte será la jugabilidad apostando por un estilo donde prima la destrucción.

Las coberturas estarán presentes en este alocado shooter. Al igual que en otros títulos, podremos apuntar desde la misma cobertura asomando el cuerpo o completamente a ciegas, además de avanzar sin separarnos de ella para intentar ganar terreno al enemigo.

Habrá que tener en cuenta que los escenarios son destructibles, por lo que las coberturas pueden verse seriamente afectadas. Además, podremos aprovechar esta característica de los escenarios para eliminar un enemigo cubierto tras una pared o cualquier otra estructura.

Que los escenarios sean destructibles influye directamente en el ritmo del juego, pues aportará un ritmo de juego más rápido que le convertirá en uno de los shooters más frenéticos.A lo largo del



La destrucción y las explosiones estarán a al orden del día en BodyCount

juego encontraremos diferentes puntos donde mejorar a nuestro personaje gracias a la recompensa que dejan los enemigos una vez son eliminados. En estos puntos podremos mejorar el poder de nuestras armas o el blindaje de nuestro traje.

Los gráficos correrán a cargo del EGO Engine, el mismo utilizado en DiRT, Grid y F1 2010. Las explosiones serán uno de los elementos más cuidados en este apartado debido a los escenarios destructibles.

El multijugador, tan de moda en los títulos de acción, también estará presente en Bodycount, pero todavía no se han desvelado detalles más allá de que contará con modalidad competitiva y cooperativa.

Podremos mejorar nuestro armamento gracias a los puntos de control, para ello deberemos recoger la recompensa que dejan los enemigos

Valoración:

Codemasters quiere ganar una pizca de terreno en el género de los shooters y, tras intentarlo con Operation Flashpoint 2, probará suerte con el estilo más desenfadado y frenético de Bodycount. Su creador, Stuart Black, el cual abandonó el equipo de desarrollo el pasado año, asegura que los FPS de hoy día "son aburridos" y que la diversión estará por encima del realismo en esta ocasión.

La llegada de Bodycount a PlayStation 3 y Xbox 360 está fijada para el 2 de septiembre.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS





F1 2011

Vuelve el Gran Circo

Codemasters, la desarrolladora más activa en el género de la conducción gracias a sus diferentes sagas, sigue trabajando para ofrecer el simulador de F1 para consolas más completo hasta la fecha, al menos más que la versión de 2010

La primera entrega fue aclamada por la crítica y tuvo un buen recibimiento entre los usuarios pese a la cantidad de bugs que sufría la versión final del título. Aunque la opinión general fue bastante buena, los aficionados a la máxima competición automovilística reclamaron más simulación frente al estilo arcade que caracteriza a la compañía, y ese es uno de los principales aspectos en los que Codemasters se está centrando.

La desarrolladora trabaja codo con codo con algunas de las escuderías de Formula 1 para tratar que el rendimiento de los vehículos en el juego sean lo más parecido a la realidad, para lo que han utilizado datos reales de la telemetría de los equipos.

En cuanto a los fallos mecánicos, las posibilidades de tener uno dependerá del vehículo. Un equipo de primer nivel tendrá menos posibilidades de romper el motor que un equipo con poco presupuesto, por lo que los Red Bull y compañía tendrán ventaja en este aspecto.

El funcionamiento del KERS, el freno regenerativo que nos da potencia extra durante unos segundos, y el DRS, el alerón móvil que puede abrir o cerrar el propio piloto, tratará de ser lo más realista posible, así como el comportamiento de los nuevos neumáticos de Pirelli.

Los circuitos, además de un lógico lavado de cara, contará con baches, lo que afectará directamente a la conducción. También tendrá nuevas zonas, como el "parking" donde los pilotos dejan sus vehículos al finalizar cada carrera. En esta zona veremos algunas de las nuevas animaciones incorporadas, como las celebraciones de los pilotos al terminar el

Gran Premio.

Siguiendo con las animaciones y el objetivo de Codemasters para que el usuario se sienta como un verdadero piloto, veremos nuevas animaciones, como las ruedas de prensa o el movimiento que hay en los garajes en los fines de semana de Gran Premio.

Uno de los elementos que no se ha añadido todavía, pero que no se descarta para futuras entregas, es la vuelta de formación previa a la carrera.

El motor gráfico EGO promete mejoras en las físicas que notaremos en el movimiento del vehículo y mejoras en los efectos atmosféricos, así como un comportamiento del coche más realista sobre pista mojada.

Los circuitos serán más realistas en esta ocasión. Los baches afectarán a la conducción



Los efectos climatológicos serán uno de los elementos mejorados gracias al motor EGO, una versión mejorada del utilizado en anteriores titulos

Valoración:

Codemasters promete que F1 2011 no será una mera actualización y tendrá novedades suficientes para contentar a todos sus usuarios. Gracias a los datos obtenidos directamente de los equipos de F1, esta nueva entrega promete ser más realista que la anterior en aspectos como la fiabilidad de los vehículos e incluso la IA de los pilotos.

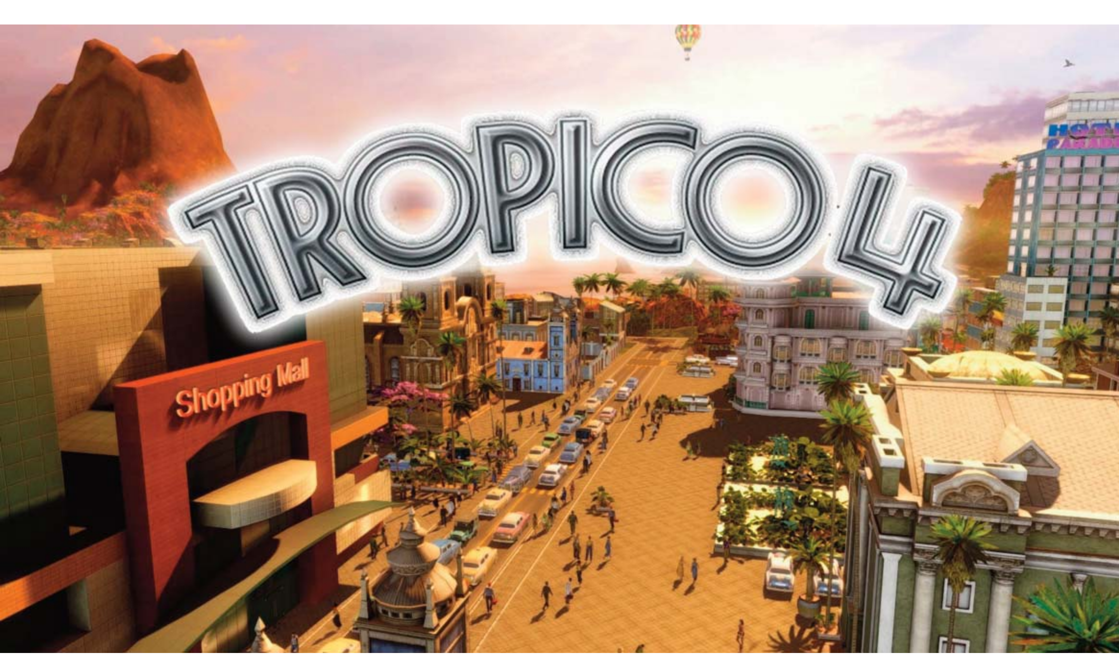
Las físicas de los monoplazas se verán afectadas gracias al EGO engine, así como los efectos atmosféricos. Falta por saber si mantendrá el mismo apartado gráfico o si, en cambio, veremos alguna mejora en este aspecto.

El 23 de septiembre comienza el Gran Circo.

TEXTO: ISMAEL ORDÁS

Trópico 4

Vuelve El Presidente



Tras el buen resultado de Tropico 3, Haemimont Games nos trae una nueva entrega del juego de estrategia de gestión más divertido e irreverente del panorama videojueguil actual

Si Tropico 3 fue una vuelta a los orígenes tras el extraño giro de tuerca que supuso la secuela del original, Haemimont Games y Kalypso pretenden que Tropico 4 sea el culmen de la saga, y para ello prometen incluir todo aquello que los jugadores pidieron para la tercera entrega y no se pudo incluir, y todo lo que reclamaron tras esta. Lo primero que nos llamará la atención es la mayor extensión de los escenarios en los que desarrollar nuestra república caribeña, las islas de Tropico 4 tendrán una extensión hasta cuatro veces superior a la de su predecesor, algo que seguro que agradecerán todos aquellos a los que el anterior juego de la saga se les quedó pequeño. El modo campaña dispone de 20 misiones en 20 mapas, con nuevos edificios y retos que lograr, además se ha incorporado un editor de misiones que nos permitirá alargar la vida útil del juego tanto como nuestra imaginación nos permita.

Otra de las principales novedades que se incluirán en Tropico 4 es la gestión de diversos desastres naturales y algunos otros ocasionados por el hombre, desde el hundimiento de un petrolero frente en nuestras costas a los efectos devastadores de un tsunami o un volcán, nos obligarán a gestionar los recursos que nos permitan recuperar la normalidad en nuestra isla lo antes posible, con la menor incidencia en factores tan importantes como el turismo o la economía.

Para ayudarnos (o no) en la gestión de estos desastres, así como del día a día de nuestra república se incorpora el Consejo de Ministros, un grupo de especialistas en diversos temas que deberemos seleccionar y contratar para que nos asesoren y ges-









tionen diversas parcelas de nuestro gobierno. Pero ojo, deberemos vigilar sus actuaciones e intenciones ya que se corromperán fácilmente y no podremos confiar a ciegas en sus consejos y decisiones.

Otra de las novedades es el nuevo panorama internacional en el que desarrolla la evolución de nuestro gobierno, otras potencias como Europa, China u Oriente Medio nos ofrecerán su apoyo en diversos momentos a cambio de favores o giros de nuestro gobierno en su dirección, una adecuada política exterior nos hará ganar amigos pero resulta imposible ser aliado de todos, por lo que nuestra habilidad en ese aspecto puede influir significativamente en el éxito de nuestra gestión.

Más novedades en el aspecto social de Tropico 4, aunque no se ha incluido un multijugador (¿os imagináis un MMO de Tropico?), sí se ha incorporado la integración con Facebook y Twitter, nuestros amigos podrán estar al corriente de los progresos de nuestro Presidente.

Valoración:

Tropico no será nunca una saga mayoritaria, su particular planteamiento y su ritmo lento no engancharán a los que buscan emociones fuertes cuando se ponen frente al pad o el teclado. Ahora bien, una vez que te engancha lo hace para siempre, y si Haemimont Games logran llevar a buen puerto todos los cambios que se han propuesto y consiguen resolver de una vez por todas los problemas técnicos que lastraron Tropico 3, y que no fueron capaces de subsanar con un buen parche (optimización gráfica por ejemplo), esta nueva entrega puede convertirse en la definitiva, al menos hasta que aparezca Tropico 5 con nuevas opciones y posibilidades.

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

FIFA 12

Futboleando, que es gerundio

La pretemporada futbolística ya ha comenzado, y esto, nos sitúa a las puertas de la llegada de las entregas anuales de las dos sagas por excelencia que representan el deporte rey PES y FIFA, ¿Quién ganará la batalla este año?

En este avance hablaremos del videojuego Fifa 12, de EA Sports que desde hace algunos años, concretamente desde la entrega de 2009 ha conseguido desbancar al videojuego de Konami, Pro Evolution Soccer del trono de mejor juego de fútbol. Muchas novedades ha traído Fifa durante estos años para conseguir este trono y eso es gracias a que en los estudios canadienses tienen en cuenta la opinión de los jugadores que aconsejan sobre lo que le falta al juego y como se podría mejorar, este ha sido uno de los puntos fuertes de Fifa desde 2009

Pero, ¿qúe novedades nos trae este año Fifa 12? ¿son suficientes para justificar la compra de esta edición si tenemos la anterior entrega? Veamos, en los últimos años la saga Fifa ha incorporado muchas novedades que hacen a los aficionados al fútbol difrutar de una experiencia muy cercana al fútbol de verdad, ¿Puede incorporar el Fifa de este año algún elemento que marque la diferencia y haga aún más satisfactoria esta experiencia?. La respuesta según los productores es sí.

Despúes de lo visto en la E3 de este año y de diversos videos que han ido apareciendo se pueden apreciar las novedades que traerá consigo el Fifa 12, y estas son el nuevo motor de impactos de jugadores, la mejora de la IA y las novedades en el control.

Nuevo Motor de Impactos

Busca acabar con las animaciones predefinidas que se daban en las anteriores entregas cuando un jugador entra a otro para quitarle el balón, ahora el impacto será resultado del movimiento en conjunto de los jugadores implicados, combina la estructura de los

jugadores para que las colisiones, los saltos y las pugnas por el balón se procesen cada vez que se realicen. Esta según EA es la novedad más importante desde el control en 360 º y solo estará disponible en las versiones de PS3, XBOX 360 y PC, que este año sí, será igual que las versiones de PS3 y 360, algo que será de agradecer.

Gran mejora de la IA

Esta mejora se centra sobre todo en la visíon de juego de los jugadores, que será muy diferente según las características de cada jugador, por ejemplo, como se muestra en un video publicado por EA, Cesc o Xavi Hernández.

Además dota a los jugadores de la capacidad para tomar la mejor decisión a la hora de elegir una jugada según los jugadores que la acompañen. Por ejemplo si un jugador se encuentra en una posición para colgar el balón al remate, decidirá hacer esto si en el centro del área se encuentra Peter Crouch y no lo hará si el rematador es Leo Messi.

Novedades en el Control

En cuanto a las novedades en el control encontramos el ''Regate de Precisión'' y la ''Defensa Táctica''. El objetivo del regate de prescisión, más simple en su realización que gran parte de los tipos de regate en anteriores entregas, será tratar de zafarse del defensor sin la necesidad de disponer de mucho espacio en el terreno de juego. Su contrapartida será la defensa táctica, a partir de ahora, en el sistema defensivo de Fifa 12 se valorará más la posición y anticipacíon de nuestros jugadores a la hora de robar el balón que la velocidad, característica que más primaba anteriormente.

Modo Carrera

Por último, en el modo carrera también hay novedades, aunque muchas de ellas afectan más en el terreno visual que en el funcionamiento del mismo, aunque en este también hay novedades. Este año aparecerán situaciones que afectarán al equipo y a los jugadores de manera muy similar a como podemos ver en la vida real con las diferentes noticias y rumores de la prensa deportiva, así mismo, la moral de los jugadores o la posición en la tabla también afectarán a nuestro club, tanto a nivel económico como a nivel deportivo.

Quedan apenas dos meses para descubrir si todas estas novedades acaban tomando forma. Llegará el 29 de septiembre.





Valoración:

En conclusión, quedan ya 2 meses escasos para la llegada de Fifa 12 a nuestro país y esta duodécima entrega parece dispuesta a convertirse en todo un éxito como lo han sido todos los Fifas desde la llegada de las consolas Next-gen y gracias a la política de EA de escuchar a los fans de la serie a fin de corregir los errores de cada entrega y mejorarla con un objetivo claro, convertir el Fifa en el mejor juego de fútbol. Parece que este año novedades no le faltan, motor de colisiones IA, mejoras en el control... ¿se convertirá en el mejor juego de fútbol de todos los tiempos? El 29 de septiembre lo sabremos.

TEXTO: PABLO VALLINA

Dragon's Dogma

¿Estás preparado?



Somos el Heraldo del Dragón. Y a fuerza de espada y magia, forjaremos el nuevo orden que regirá el mundo. Bajo estas premisas se presenta uno de los juegos más ambiciosos de la historia de Capcom

Tomando elementos tan dispares como MMORPG, hack'n slash, la acción, la aventura y los entornos abiertos, Capcom se ha propuesto abrir senda. Y sobre el papel, argumentos tiene de sobra para ello. Hiroyuki Kobayashi e Hideaki Itsuno, dos de los pesos pesados que aún quedan en la compañía, están al frente del proyecto.

Dragon's Dogma basa casi todo su potencial en las virtudes que siempre otorga un mundo abierto. Y las pretende aderezar con interacciones cooperativas propias de los juegos de rol online, a la vez que se ha preocupado por dotar al protagonista de un cierto grado de libertad a la hora de definir su estilo de combate y apariencia.

Con el nuevo advenimiento del Dragón, por las casualidades que tiene esta vida, somos los elegidos para obtener su sabiduría e impartir su particular enseñanza por estos mundos de dios. Pero no lo haremos solos. Este mundo está plagado de asentamientos y ciudades, con ciclos de día y de noche, donde podremos interactuar con, según los datos ofrecidos, 200 NPC. De entre ellos elegiremos según avance nuestra aventura al equipo de valientes héroes que nos ayudarán. Para ello va a ser muy importante la cooperación. Nuestros aliados recibirán órdenes que podremos emitir con la cruceta del pad. Pero ellos también nos informarán si detectan algún punto flaco en nuestro rival que podamos usar en nuestro beneficio. A buen seguro que la experiencia adquirida en desarrollos de títulos como Monster Hunter saldrá a relucir en estos apartados.

Además, según hemos podido ver en la demo mostrada, no



va a resultar un simple mata-mata. Los enemigos “gordos” y su forma de eliminarlos nos ha recordado mucho a lo que vimos ya hace demasiados años en Shadow of the Colossus. Es más que evidente el grado de inspiración de esta forma de combate basada en escalada y agarre que vimos en la obra de Ueda, y algo que desde los propios responsables del proyecto no tienen ningún pudor en negar.

Sea como fuere, lo cierto es que el juego ha levantado muchas expectativas. Si es capáz de conjugar debidamente las virtudes de los géneros que maneja, podemos estar sin ninguna duda ante uno de los más firmes candidatos a Juego del Año.

La personalización nos permitirá elegir entre tres tipos de personajes

Los enemigos van a ser enormes. Así que para derrotarlos va a haber que tirar de imaginación y usar la técnica de agarre y escalada

Valoración:

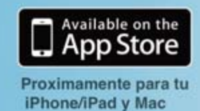
Capcom ha decidido apostar muy fuerte por este título. Cierto es que no lo llegaremos a ver hasta el año que viene, pero el planteamiento nos parece lo suficientemente atractivo como para seguirlo muy de cerca. Una historia que aúna mitología y acción, salpicada por toques de cooperación y la exploración que permite un entorno abierto de este calibre.

Su mayor hándicap puede estar en la respuesta de su motor gráfico. El MT framework aún no ha sido exprimido a estos niveles. Y su respuesta en un despliegue de este calibre es una incógnita. Y sería una verdadera pena que no llegue a estar a la altura de las expectativas.

TEXTO: GONZALO MAULEÓN


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA



Proximamente para tu
iPhone/iPad y Mac



www.atomicflavor.com
info@atomicflavor.com







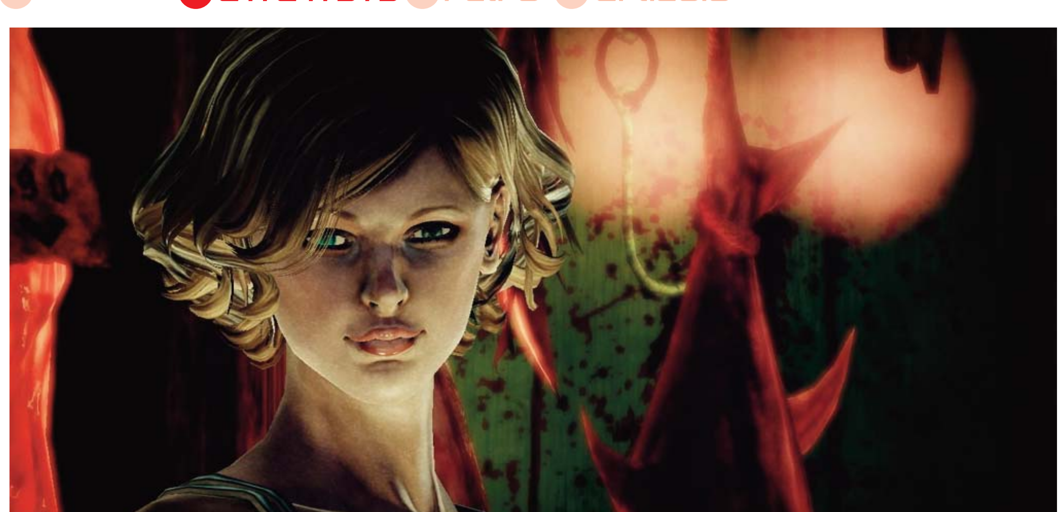




GTM

ASÍ ANALIZAMOS

0-25	Probablemente hacerse con un juego de este calibre esté entre las peores decisiones de tu vida. Jugándolo sólo conseguirás ganarte una úlcera crónica
25-49	Puede ser una buena opción si lo que buscas es un posavasos de diseño. Si por alguna casualidad buscas un juego, es mejor que mires para otro lado
50-55	Típico regalo de tía que acude a tienda de videojuegos en busca de algo para la comunión de su sobrino. Puedes darle una oportunidad. Pero... con reparos
56-60	Vale, no es tan malo. Incluso si eres un freak empedernido del género, puede que incluso llegado el momento te puedas plantear su compra
61-70	Un buen juego. Sin alardes. Puede formar parte tranquilamente de tu colección sin miedo a que las visitas acaben señalándote con el dedo
71-80	Un juego recomendable. No es un vendeconsolas, pero que desde GTM recomendamos su compra. Lo que en argot consolero denominamos AA
81-85	Venía pegando fuerte. La prensa lo ha seguido con entusiasmo. Y ha acabado por confirmar todo lo bueno que el juego traía. Los AAA comienzan aquí
86-90	Es un imprescindible en tu colección. Si buscas una colección de calidad, estos juegos no deben faltar nunca en tu estantería
91-100	El lugar de los elegidos. Los juegos por los que un sistema será recordado. Aquellos que el no jugarlos, está tipificado como condena eterna moral



desarrolla: grasshopper · **distribuidor:** ea · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 69,90 € · **edad:** +18

Shadows of the Damned

Mucho más que un puñado de chistes de penes

La irreverencia de Suda 51 se da la mano con las exquisitas composiciones de Yamaoka y la experiencia de Mikami obtenida tras juegos como Resident Evil 4, para traernos una "casi perfecta" experiencia arcade



Shadows of the Damned es una nueva vuelta de tuerca al concepto **"Tu princesa está en otro castillo"**. Es increíble que una, a priori, insignificante frase haya marcado a a tantos desarrolladores, tuvimos Braid y ahora esta Road Movie donde Garcia *fucking* Hotspur y su antorcha-escopeta-metralleta han de bajar hasta los infiernos para recuperar a la amada del primero, tomada por el señor del averno.

Con unas mecánicas heredadas de Resident Evil 4, el concepto "road movie" se emplea al principio para señalar a laa aventura como lineal, siendo esto una decisión de diseño y no algo a criticar. El desarrollo emplea como suyos los lugares comunes y populares de los círculos del infierno y usa el simbolismo de los pecados para darle un significado más salvaje a ese "Tu princesa está en otro castillo".

Éste es el punto de partida de los diseños, sumado a la inspiración de México y a los pueblos del Resident Evil 4, consiguiendo un

Gran parte del encanto del juego recae en la excelente pareja protagonista y sus brillantes charlas

estilo artístico que podríamos valorar como “pesadilla personal erótica y chocante”.

El título tiene otra lectura: el viaje personal del protagonista a través de sus sentimientos y de su relación con su “Ángel”, que es cómo llama en innumerables ocasiones a su novia a salvar. García cuenta como compañero de batallas a una calavera parlante de nombre Johnson que, además de hacerle la réplica al prota, sirve como arma gracias a su capacidad de transformarse en una de las tres armas con las que contamos.

Johnson, más allá de ser un mero personaje gracioso para hacer el tonto y punto, tiene un ramalazo de conciencia, de conocer el lado malo de uno mismo y reírse de él, lo que casa muy bien con el escenario donde se desarrolla la aventura y con el propio protagonista, que se castiga por pensar que, por su culpa, su amada se halla presa de un dolor infernal.

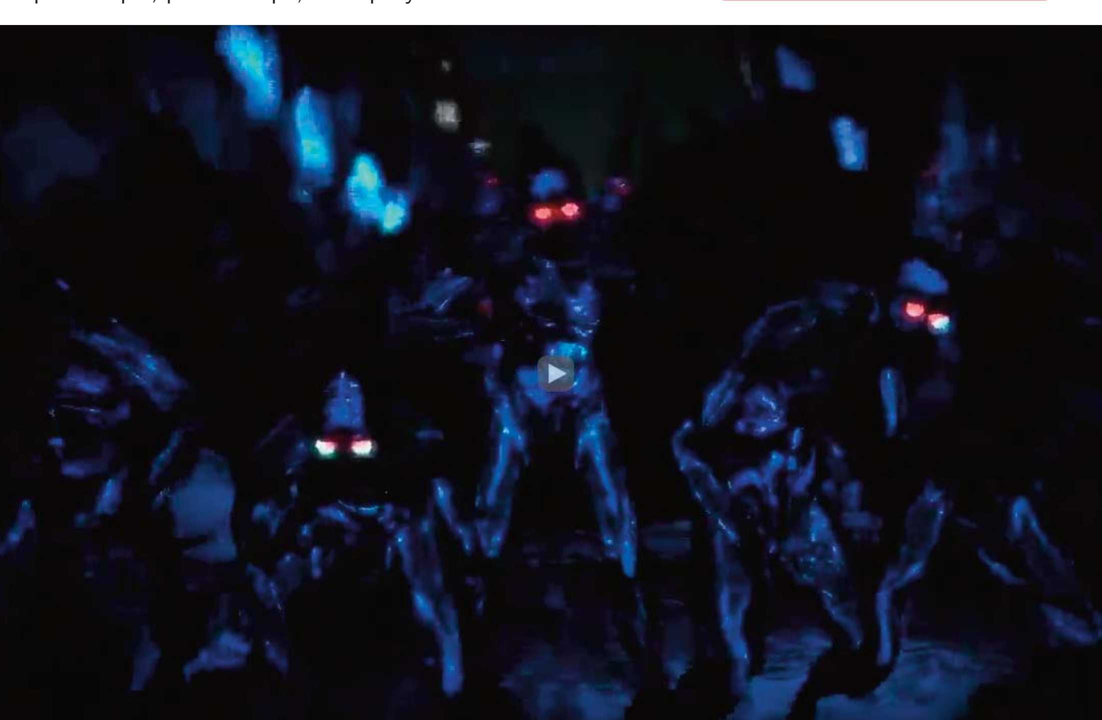
Un juego que, visto desde la superficie, podría tomarse como un mero chiste de dos grandes de este bonito medio; pero es que resulta que estos dos grandes saben construir buenas bromas. **Duke Nukem es una mala broma, Shadows of the Damned recuerda que se puede hacer humor de culos y tetas pero construyendo una historia muy bien narrada**, fijaos en los matices que se pueden obtener con una historia tan sencilla y humilde como la de ir a rescatar a nuestra princesa. Una relectura de Mario, valorada por este títuo como la primera “Road Movie”.

¿Pero por qué si este juego tiene tanta chicha no llega al sobresaliente? La respuesta a esta pregunta tenemos que buscarla en el reaprovechamiento de cositas, aquí y allá, que ya nos hemos encontrado

Un buen equipo

Partiendo de ias ideas y el talento personal de cada uno por separado (se podrían poner en tres cajas las ideas de cada artista involucrado) han conseguido un producto fantástico como lo que es: un compendio de “Para mí, esto es un videojuego”: erotismo, violencia, una madurez envidiable a la hora de contar una historia, guiños a la historia de videojuegos, unos muy obvios, otros no tantos...

En la pareja protagonista sí se aprecia la suma. Un protagonista fuerte con muchas capas y un segundo chistoso pero desde un ángulo que, lejos de resultar cansino, se hace imprescindible; y además han tenido la delicadeza de vendernoslo como una gran broma y punto; bueno, pues este título, pese a sus fallitos vagos, es mucho más que eso







en Resident Evil 4 y en una bajada de interés en los bosses , que empiezan con mucha garra; como el enfrentamiento con George y acaban resultando insulsos, como el combate final, donde las rutinas de la pelea se descubren con una obviedad aplastante.

Por fortuna, Suda 51 es capaz de aparecerse en esos tramos donde el **haber jugado a Resident Evil 4 pone de manifiesto las carencias de Shadows of the Damned:** una trama bien narrada, que nos obliga a estar atentos a lo que se nos cuenta para comprenderlo bien todo al final, chistes y guiños muy bien puestos en juego, que pretenden no sólo hacer reír sino también explicar el mundo en el que nos hemos sumergido; y un increíble Yamaoka haciendo un trabajo soberbio en las músicas.

Cuando uno remata el juego, sabe que ha llegado a él porque Mikami y Suda 51 son dos tíos





que lo molan todo; así de claro, pero, como he dicho, al acabarlo, aprende que el primer nombre propio que pronunciará para hablar del título no es otro que el de Yamaoka. Sus melodías, canciones y ambientes sonoros forman un conjunto absolutamente heterogéneo: guitarra flamenca, cacofonías, canciones cantadas... que le van a la perfección a un juego que busca resultar chocante en los diseños. Al final tenemos un juego que es redondo en este aspecto.

Pero como he dicho, hay otros puntos que lo alejan de la perfección y lo transfomran en un notable conjunto de ideas de tres grandes. La concepción arcade del título nos deja sin un "new gameplay" que cuando acabéis la campaña y descubráis el elegante final, veréis que el título lo pide a gritos .**Su genial desarrollo de juego y sus continuos cambios de ritmo nos pedirán jugar más;** y fastidia que este título se acabe. La jugabilidad de Resident Evil 4 (tranquilos, fans de la Ishimura, aquí se puede correr mientras se apunta) todavía funciona, pero obliga a que los enemigos a nuestra espalda tengan que esperar a que nos giremos para atacar, lo que reduce en mucho la dificultad y deja en un segundo plano la importancia de tener que mejorar las armas .

Pero como crítico (¿acaso no lo somos todos?) de videojuegos, he de reconocer que **SOTD me ha sorprendido y eso es algo que no lo consiguen muchos títulos.** Este verano, no te lo pienses y dale una oportunidad porque no te defraudará meterte en la piel del bueno de García *fucking* Hotspur

Conclusiones:

Tres grandes han creado un título muy interesante y divertido que, pese a sus fallos, se descubre como una una inesperada sorpresa

Alternativas:

Resident Evil 4 ya que las mecánicas jugables son las mismas. Tenemos también las aventuras de Isaac Clarke

Positivo:

- La profundidad que alcanza una trama sencilla
- Yamaoka funcionando a tope
- La pareja protagonista

Negativo:

- Terminarte el juego en ocho horas y media y querer jugar otras tantas. Virtud y defecto a la vez
- la herencia de RE 4

TEXTO: ADRIÁN SANCHEZ

gráficos	80
sonido	95
jugabilidad	70
duración	70
total	**85**

Una segunda opinión:

Una grata sorpresa, un juego que derrocha personalidad y que, tristemente, muchos jugadores no disfrutaran por no formar parte de una saga de renombre.

José Barberán

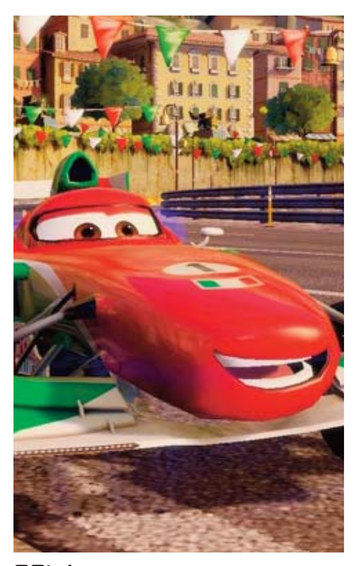


desarrolla: avalanche soft · **distribuidor:** disney · **género:** arcade · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +3

Cars 2

¡Vuelta rápida para Rayo McQueen!

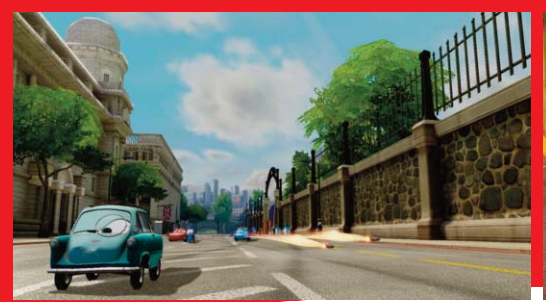
Con la llegada de la segunda parte de la exítosa película de Pixar, no podía faltar el videojuego de la misma. Por lo que volvemos a ver al coche más famoso de la factoria Disney en nuestras consolas, Rayo McQueen



De todos es sabido que todo lo que es realizado por Pixar se convierte en una maravilla audiovisual tanto para los "peques" como para lo que no lo son tanto. Y en esta ocasión le toca el turno a la saga Cars, que promete una gran acogida en los cines de todo el mundo, y como no podía faltar, también se presentan en el mundo de los videojuegos.

Y aquí es donde entran en acción los chicos de Avalanche, si esos mismos que realizaron el frenético Just Cause. Desde que les pusieron este cometido, véase el trabajo realizado en Toy Story 3, se ha ido ganando en calidad, cosa que antes no se vislumbraba en juegos de este tipo. Eso sí, este tipo de adaptaciones distan mucho de la calidad de los juegos más actuales, pero sí que rinden un serio homenaje a la película de la que hacen referencia.

Cars 2 viene para demostrar que la adaptaciones de las peliculas a los videojuegos pueden llegar a tener un nivel más que aceptable

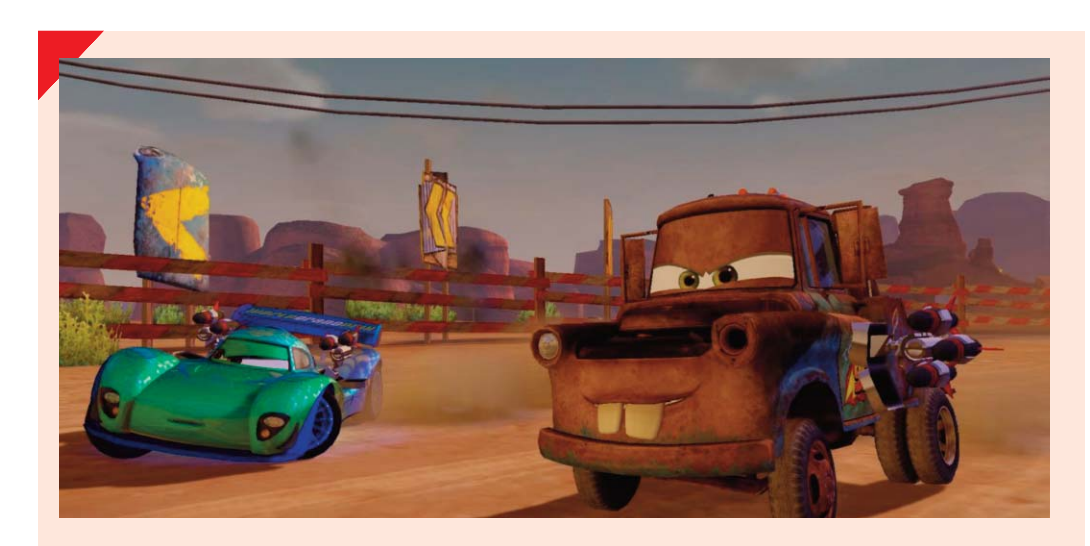




La historia del videojuego se descuelga completamente de la vivida en la película, puesto que en el mismo, nuestro cometido será el entrenarnos como agentes C.H.R.O.M.E. Para ello se nos pone a nuestra disposición un sistema de virtualización que nos ubicará en los distintos escenarios vistos en el film, como circuitos urbanos en Italia o los circuitos de competición, a lo que tenemos que sumar los, aproximadamente, 40 personajes con los que cuenta el juego, todos ellos con su propia y marcada personalidad.

Jugablemente este título se presenta como una especie de Mario Kart, salvando las diferencias, en el que nuestra misión es ser el primero en llegar a la meta. Y para ello contaremos con habilidades como derrapes, saltos, piruetas, etc, que no sólo servirán para aventajar a nuestros rivales, sino que gracias todo esto podremos rellenar la barra de nivel de turbo para ganar un "empujoncito" extra en nuestra lucha por la 1ª plaza. Pero aquí no acaba la cosa, al igual que el juego de nuestro querido Mario, también podremos utilizar una serie de gadgets inspirados en los usados por la grúa de la película, Mate, que nos ayudarán, más si cabe, a poder alzarnos con el primer puesto.

De este apartado cabe destacar la suave curva de aprendizaje, algo que hará que los más jóvenes de la casa alcancen un nivel de manejo considerable, pero con esto no queremos decir que sea fácil, ya que para dominar por completo el juego, hay que exprimirle bastantes horas, algo que nos ha llamado la atención, y que hará que los "grandes" también agradeceremos.



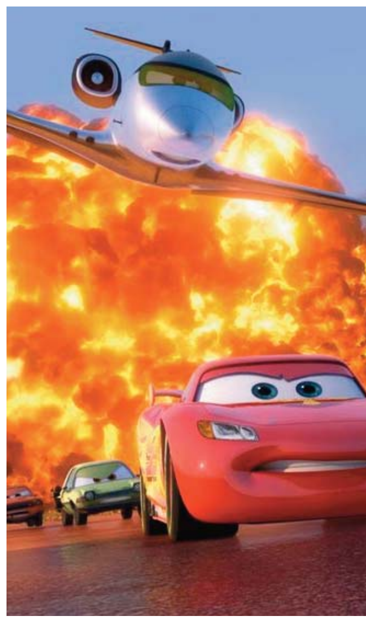
Los gadgets estan presentes a lo largo de todo el juego, inspirados en los utilizados por Mate en la película. Serán de vital ayuda para hacer morder el polvo a nuestros rivales y alzarnos así a lo mas alto de la clasificación







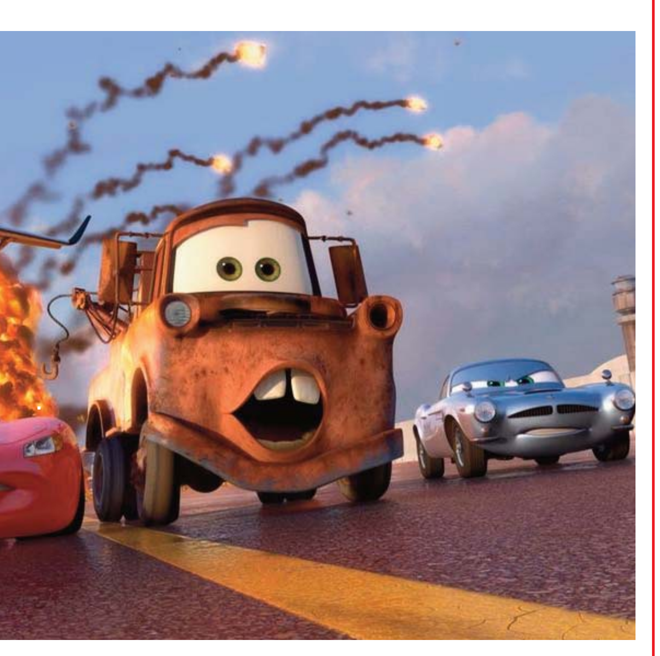




En el apartado gráfico hay que destacar que, teniendo en cuenta que es una adaptación de una película, cosa que hace que sean inferiores a la misma, muestran una solidez tanto de los vehículos como los mapeados más que destacables. En ellos veremos una gran cantidad de detalles y efectos que cumplen a buen nivel.

Pero lo que realmente se lleva la palma es el excelente trabajo realizado en las animaciones de los vehículos, que cuentan con unos movimientos muy naturales y expresivos, prácticamente igual que los vistos en la película. Un trabajo muy loable desarrollado por Avalanche.

En cuanto al apartado sonoro hay que decir que se abusa en muchas ocasiones de la repetición de frases lo que hace que en ocasiones te lleve a la desesperación. Pero también hay que comentar que el doblaje al castellano cuenta con una buena localización, que aunque no llega al nivel de la película, cuenta con



una buena localización e incluso son reconocibles los acentos de algunos personajes.

Para terminar hay que hablar del modo multijugador. Para poder desbloquearlo, es necesario acabar todo el tutorial del inicio del juego, algo que no es lo habitual en este tipo de juegos y que puede acabar con la paciencia de los más peques que quieran jugar a la vez nada más poner el juego.

Una vez desbloqueado este modo solo podremos jugar a pantalla partida hasta un máximo de cuatro jugadores.

Aquí es donde debemos dar otro tirón de orejas a los chicos de Avalanche, puesto que todavía es inexplicable que un juego de estas características carezca de un modo online en el que varios jugadores puedan medirse y aumentar su posición en un ranking mundial.



Conclusiones:

Despues de varios intentos, parece que Disney ha dado en la tecla, gracias a su coalición con Avalanche. Aunque todavia queda un gran camino por recorrer en las adaptaciones de películas, Cars 2 se convierte en una notable prueba de que se llegar a conseguir un buen producto.

Alternativas:

El máximo exponenete en este tipo de arcade es sin lugar a dudas el protagonizado por Mario. Aunque Cars 2 no es mala opción.

Positivo:

- Una notable adaptación
- Las animaciones de los personajes

Negativo:

- Sonido algo repetitivo
- No tiene online

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	85
sonido	75
jugabilidad	89
duración	75
total	**70**

Una segunda opinión:

Un juego que a pesar de estar dirigido a los más pequeños y de ser una licencia de una película veraniega, no desagrada para una partida ligerita. Pero como busques un simulador en él, es mejor que te plantees el qué estás buscando y a qúe estás jugando.

Gonzalo Mauleón



desarrolla: hot-b · **distribuidor:** super fighter team · **género:** rpg · **texto:** inglés · **pvp:** 40 $

Star Odyssey

Una odisea que comenzó hace dos décadas

Super Fighter Team publica este RPG japonés de estética retrofuturista veinte años después de su repentina cancelación por parte de Sega of America. ¿Estará a la altura de las expectativas creadas?



Blue Almanac sale al mercado en Japón en 1991, con planes de aparecer en Estados unidos ese mismo año bajo el nombre de Star Odyssey, ya traducido al inglés. Las revistas lo anuncian para un inminente lanzamiento por parte de Sage's Creation, los mismos que en su día distribuyeran títulos tales como Devilish o Insector-X para la 16 bits de Sega.

No obstante, por motivos que no están del todo claros, los usuarios de Mega Drive nunca llegan a probar este RPG de fantasía espacial. Lo más lógico es que la cancelación, que vino de un mes para otro, se produjera a causa de la lamentable traducción de la que fue objeto el juego, pero también de su pobre apartado gráfico. Y es que para 1991 ya disfrutábamos de la primera entrega de Sonic y de Streets of Rage, así como de las dos primeras de Shinobi, Golden Axe e incluso Phantasy Star, otro

Desgraciadamente, los gráficos resultan pobres y repetitivos incluso para 1991, año en el que estaba previsto su lanzamiento en Estados Unidos





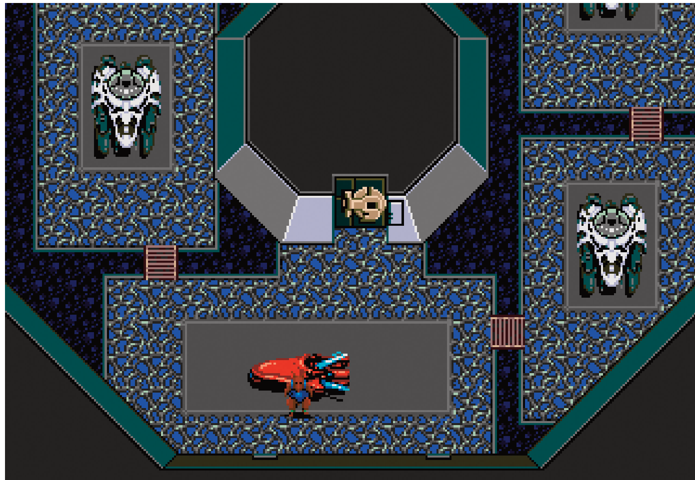
RPG con ambientación similar pero de una calidad general muy superior.

Pasan veinte años, y Super Fighter Team se hace con el único prototipo conocido de Star Odyssey, que incluye aquella paupérrima traducción. Tras contactar con los actuales dueños de los derechos del juego y adquirirlos para su distribución, piden su consentimiento legal también a la propia Sega, dado que se trata de un título con licencia oficial en Japón. Sega no se opone a la creación de juegos para sus plataformas "muertas" (es decir, todas actualmente), pero dado que no puede ofrecer soporte para este tipo de producción independiente, pone como condición que no aparezcan ni los nombres ni los logos de la consola (tanto Mega Drive como Genesis) ni de la compañía del erizo azul.

Pues ni cortos ni perezosos, los de Super Fighter Team se ponen a reprogramar el juego sin contar con el código fuente, y a traducirlo de nuevo, desde cero. Corrigen ciertos bugs y errores de diseño importantes (aunque algún otro se escapa, como siempre) y añaden los detalles de humor que se han convertido en lo que Brandon Cobb (jefe de este pequeño equipo amante de lo retro) considera ya su marca de la casa. Y por ese lado, todo bien.

El problema viene cuando la filosofía de Super Fighter Team, la de mantenerse lo más fieles posible a la obra original con la que trabajan, implica que tampoco se van a mejorar aspectos que pueden resultar irritantes, como la frecuencia de



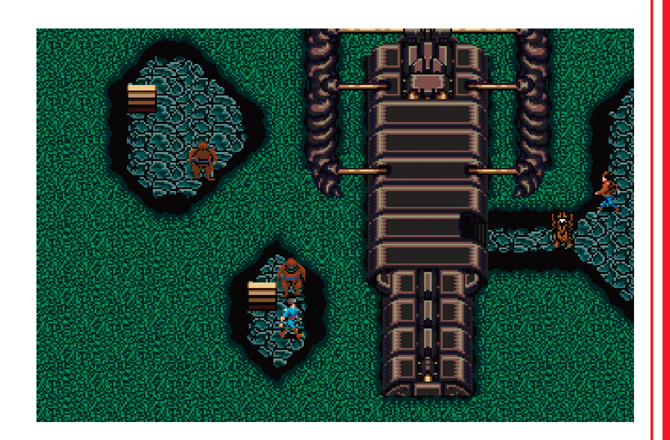




los combates aleatorios. Sí, era prácticamente típico del género en la época, pero no había motivo para mantener algo que sólo provoca el hastío en el jugador, acostumbrado ya a recursos más ingeniosos (y menos forzados) para alargar la vida de un RPG, como los retos secundarios o personajes no jugables que resulten divertidos. De hecho, tal vez sea ese el motivo por el que los combates son tan abundantes: la duración de Star Odyssey no debería ser de más de 25 horas para el jugador medio, y tampoco incluye ningún otro aliciente para volver a él una vez lo hemos terminado.

Por otra parte, ya sabemos que la jugabilidad y el entretenimiento priman sobre los gráficos, pero cuando todo el apartado visual no sólo es pobre sino repetitivo, no ser capaces de distinguir una casa o una mazmorra ya visitada de otra porque son casi idénticas sí es negativo. Las animaciones y el colorido del juego tampoco son nada del otro mundo, pero al menos no llegan a entorpecer su disfrute.

La banda sonora de Star Odyssey no está nada mal para el año en el que se diseñó, aunque sí que evidencia su edad y, en ocasiones, puede resultar anticlimática: si no hay un cambio de música cuando entramos en una escena que parece totalmente distinta a la anterior o cuando encontramos algo o alguien importante, estamos ante otro aspecto técnico que sí se interpone entre el jugador y una mejor experiencia de juego. Por su parte, los efectos de sonido son muy normalitos, e incluyen alguna que otra voz cuando un personaje muere .



Lo mejor de este RPG con combates por turnos es seguramente su sencillo manejo y su argumento. Los enemigos pueden tomar la iniciativa e incluso atacar por ambos lados a la vez y la curva de dificultad es muy adecuada. La historia va haciéndose más grande poco a poco, desde un momento de confusión sin importancia hasta una crisis interplanetaria, y los diálogos son muy correctos e incluso divertidos en determinadas situaciones. Una pena que no vayan acompañados de la clásica miniatura del que los pronuncia, lo que a veces nos hará releerlos para saber quién dice qué, y que Super Fighter Team no parezca tener ningún interés en incluir otros idiomas.

Star Odyssey viene en un cartucho multi-región y en caja con instrucciones. El manual está bien diseñado e impreso, pero la caja sigue siendo frágil y de un plástico de calidad inferior a lo que nos tenía acostumbrados la Mega Drive (o al que empleó WaterMelon para Pier Solar).

Star Odyssey ha llegado por fin y es interesante y entretenido, pero no es rompedor: no tiene la frescura de Beggar Prince, ni la cantidad de detalles de Pier Solar, ni la estética y encanto propios de cualquier Phantasy Star. Se trata, simplemente, de un RPG japonés correcto y sencillo.



Conclusiones:

Star Odyssey no innova en ningún campo, ni viene cargado de exras, ni cosa parecida. Tan sólo es un RPG japonés añejo, con un manejo simple y un argumento interesante, aunque mediocre técnicamente.

Alternativas:

Por la misma época ya teníamos los dos primeros Phantasy Star. Más adelante, Shining Force o las partes 3 y 4 del propio Phantasy Star le dan un buen repaso. De entre los no licenciados, Beggar Prince (también de Super Fighter Team) y desde luego Pier Solar con aplastante diferencia.

Positivo:

- *Recuperar un título que se canceló*
- *Su entretenido argumento*

Negativo:

- *Gráficos pobres incluso para su edad*
- *Sólo 15-20 horas de duración para un jugador experimentado*
- *Regular calidad del packaging*
- *Exclusivamente en inglés*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS & JOE REDIFER

gráficos	63
sonido	70
jugabilidad	85
duración	60
total	**70**

Una segunda opinión:

Llega con 20 años de retraso, pero visto lo visto, lo mismo hubiera dado que saliera en 1991. Un juego de Megadrive en 2011, pero técnicamente de hace 20 años.

Jose Luis Parreño



desarrolla: cyanide · **distribuidor:** digital bros · **género:** simulador · **texto/voces:** cast/inglés · **pvp:** 49,90 € · **edad:** +3

Le Tour de France 2011

Objetivo: Los Campos Elíseos

Emular a Alberto Contador, Samuel Sanchez, David Arroyo o Igor Antón ya no va a implicar morir encima de la bicicleta. Ahora podemos correr nuestro particular Tour sin movernos de la comodidad del sofá

El ciclismo ha sido posiblemente el deporte que más leyendas ha forjado a lo largo de la historia. Muy pocos son ajenos a las gestas de Coppi, Pulidor, Merckx, Anquetil, Hinoult, Induráin… Historias forjadas en las descarnadas sendas que serpentean las hinóspitas cimas en las que la ronda del hexágono elige a su ganador. Allí donde la carretera muestra sin piedad las miserias de cada uno. Y donde tradicionalmente, y más de un tiempo a esta parte, el ciclismo español ha gozado de un protagonismo insultante.

Ahora bien, trasladar esa poesía a un juego, no es moco de pavo. Intentar plasmar lo que ocurre en etapas de 200 kilómetros y más de 5 horas sobre la bicicleta en algo concebido por su propia naturaleza como diversión inmediata como es un juego, es harto complicado. Cyanide ha intentado hacerlo. A la vista está en que tal vez su particular visión de hacernos ver este mundo por dentro no ha sido la más idónea. Pero puestos a hacer juegos en terrenos tan sumamente inexplorados, no queda otra más que intentar probar. Y si sale, bien. Y si no, nadie nos podrá decir que no lo intentamos.

Además debemos tener muy presente que no es un juego ni mucho menos para todo el público. Es un juego hecho para aficionados a este deporte y con un alto grado de conocimiento del mundillo. Si pretendes engancharte al ciclismo con él, olvídate.

Entrados en materia, encontraremos varios modos de juego. Aunque a grosso modo los pode-

El juego se hace adictivo en los finales en alto. En lo demás, peca de ser bastante aburrido y limitado. Pide a gritos otro tipo de planteamiento



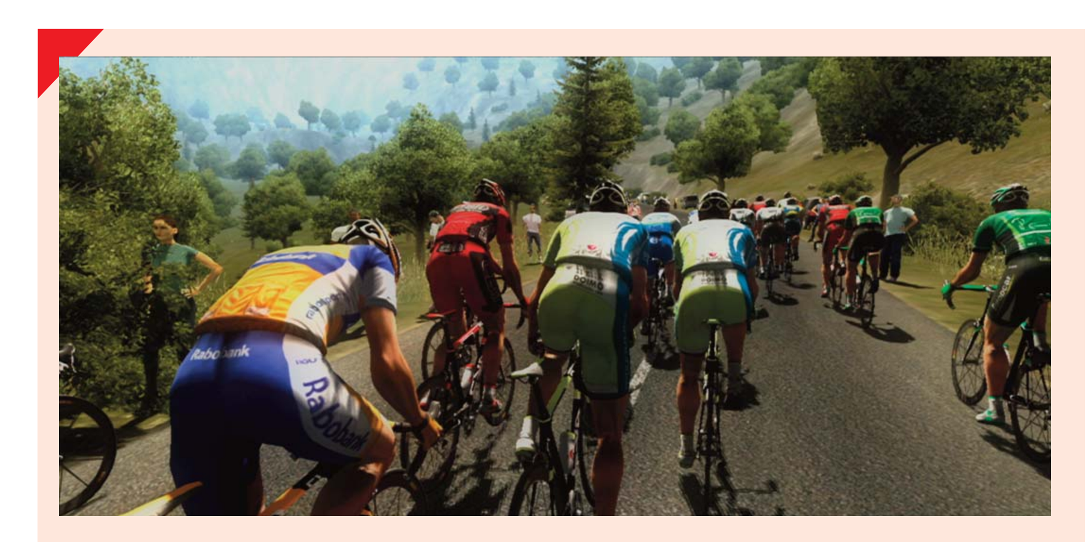


mos resumir en dos, las partidas rápidas y el Tour. Las primeras pueden servirnos para coger un poco el aire al asunto, pero muy pronto caerán en el olvido para centrarnos en el verdadero plato fuerte: Intentar ganar la ronda gala.

Lo primero que nos llama la atención es la propia pantalla de selección. A pesar de estar ante el juego oficial del Tour, no están todos los equipos licenciados. Es por ello que junto a los Saxo Bank, Euskaltel o Movistar, nos encontraremos con equipos como el Guepard de los hermanos Schluck y Concellara, el CMB de Cadel Evons o el Gamin, entre otros.

En cuanto al modo de afrontar la carrera, los equipos se encuentran divididos segun su teórico potencial para poder ganar la clasificación general. Cuanto más modesto sea nuestro equipo, más difícil lo tendremos. Y una vez escogido, debemos seleccionar a los 6 corredores de entre todo el plantel profesional que llevaremos a la carrera. Y es que aunque personifiquemos nuestra participación en un corredor, hay que tener muy en cuenta que realmente participamos como un equipo. Elegido nuestro sexteto, es hora de enseñar las cartas.

Como ya hemos dicho, estamos ante el juego oficial de esta edición, y esto tiene su representación en el trazado. Las 21 etapas recreadas son las mismas que durante el mes de julio han servido de escenario a los corredores. Todas y cada una de ellas. Y aquí es donde entra la parte jugable. Al empezar la etapa debemos elegir con que corredor debemos afrontarla teniendo muy clara cuál va a ser nuestra estra-



El juego luce mejor parado que en movimiento. Los modelados no son precisamente destacables. Y los entornos pecan de pobres y repetitivos. Las animaciones de los aficionados son muy cuestionables







tegia y el perfil del recorrido. De poco nos va a valer elegir a Gilbert en una etapa llana que claramente se va a decidir al sprint.

Una vez elegido, la etapa dará comienzo. En una decisión un tanto extraña de los desarrolladores, no las recorreremos de principio a fin. Tan solo manejaremos a nuestro corredor en los puntos que ellos han considerado como más interesantes. Estos normalmente suelen ser el inicio, un sprint o puerto de montaña intermedio y el final de la etapa. 3 o 4 tramos por día con una duración cada uno de unos 10 minutos. Los intervalos los veremos a través de un simulador en el que poco o nada podremos hacer. Eso sí, no os dejéis engañar ni un minuto por la aparente estética del juego. Es un simulador por encima de todo. Y a través de nuestro corredor iremos dando las pertinentes órdenes a nuestros compañeros. Eso sí, puestas en práctica se quedan francamente pobres. Atacar, dar relevos y proteger al lider son los comandos básicos. Acciones que por otra parte siempre podemos afrontar con el corredor que hayamos elegido para la etapa. Eso mientras nos limitamos a subir de ritmo o bajar según sean las circunstancias de carrera. Pero con una mecánica que a tenor de lo visto podría haber dado más de sí con un poco de empeño. Tener al jugador 10 minutos sin hacer nada al principio de cada etapa es como mínimo, reprochable. Y de nada vale lanzarse en una aventura suicida porque la parte simulada ya se encargará de tumbarte la escapada en los tramos en los que no controlamos al corredor y sin margen alguno de maniobra.

En cuanto al apartado técnico, el juego nos ha dejado bas-



tante fríos. Cierto es que sorprendentemente es capaz de poner a 132 corredores en liza de manera simultánea. Pero eso sí, pagando un peaje muy muy alto. Los modelados no destacan en absoluto por su trabajo. Y los recorridos son bastante pobres, con arquetipos repetitivos tanto de público, como de pueblos y coches. Además hacen gala de una ausencia total de físicas. Las curvas son tomadas de manera automática y muy pocas veces la carretera nos obligará a tomar las debidas precauciones en forma de reducción de velocidad ante una curva peligrosa. Tampoco ayuda mucho la IA, bastante desconcertante por momentos. Si bien es cierto que en las llegadas se suele comportar con cierta lógica, no es así en el desarrollo de la etapa. Resulta chocante ver como encarnando a Contador y lanzando un ataque mortal en las faldas de Alpe d'Huez acabas desfondado porque no puedes dejar de rueda a un Cavendish que te sigue al trantran y te deja descolgado.

Pero donde se lleva la palma en cuestiones negativas es sin lugar a dudas en el apartado sonoro. De lo más pobre que nos hemos encontrado. Melodías soporíferas que solo se ven interrumpidas muy de vez en cuando en el momento que decidimos comunicarnos con nuestro director de carrera o algún compañero.

Aun con todo, logra enganchar por el hecho de querer alzarte con la victoria. Pero no se pueden obviar los graves errores de planteamiento de los que adolece. Tal vez el año que viene la historia sea distinta.



Conclusiones:

Hacer un juego de ciclismo es muy complicado. Pero querer encapsular un simulador en algo que no es su habitat, es aun peor. Es un juego para los más puristas del ciclismo. Y lamentablemente, no para los de los videojuegos.

Alternativas:

En consola no hay un juego de estas características. Y según sea la acogida de esta entrega, veremos si el año que viene tenemos edición 2012. Esperemos que con los errores aprendidos.

Positivo:

- *Poder correr el Tour "completo"*
- *Las llegadas en alto*

Negativo:

- *Modelados muy pobres*
- *El sonido es francamente malo*

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	50
sonido	15
jugabilidad	60
duración	75
total	**55**

Una segunda opinión:

Si no eres muy aficionado al ciclismo, debes replantearte su compra. Es muy probable que tras las primeras etapas lo acabes abandonando. Como en el ciclismo de verdad, el verdadero jugo lo saca en las etapas de montaña. Pero para llegar hasta ellas hay un peregrinaje bastante duro.

Ismael Ordás

desarrolla: sony japan · **distribuidor:** sony · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,90 € · **edad:** +3

Ape Escape

Haciendo el “mono”

Desde hace ya 12 años, la alocada saga de monos se ha ido reinventando a lo largo de su longeva vida, en esta ocasión se nos presenta en una aventura en la que el sistema Move se vuelve protagonista



Desde siempre, esta saga se ha ido subiendo al carro de los nuevos sistemas de control de las consolas de Sony. Ya en 1999 fue el primer producto en sacar partido a los sticks analógicos de PlayStation con un resultado más que positivo.

Pues bien, ahora le toca el turno al nuevo sistema de control, el PlayStation Move. Eso si, como veremos más adelante el juego queda muy lejos de su sensacional primera parte, y no solo por su ya anticuado diseño, que no hace galardón de la potencia de la empresa nipona, si no que el acabado general del juego deja mucho que desear.

En esta entrega tendremos que “cazar” la invasión de los ya conocidos monos espaciales, ayudados de distintos artilugios que puedes manejar con Move. Esta es la única misión a desempeñar en esta especie de shooter sobre raíles que sin lugar a dudas está destinado hacia el público más infantil de los poseedores de la máquina negra de Sony.

Cada vez van saliendo a la luz más juegos destinados al sistema de control Move, algo que era de esperar



Gráficamente, el juego se puede situar más en la generación anterior que en esta de 2011, algo que no tendría porque condicionar al juego, pero ya le resta enteros a la hora de seleccionarlo. Al estar jugando a él, da la sensación que estemos ante los inicios de la exitosa PS2.

Como punto a favor hay que destacar que los 15 niveles del juego transcurren en escenarios de lo más diversos, desde un parque de atracciones hasta una casa encantada pasando por un balneario exclusivo para monos o un paisaje prehistórico en pleno proceso de glaciación. Los gráficos, aún no aprovechando la potencia de la consola de Sony, están cargados de un agradable colorido que hará que en más de una ocasión olvides lo repetitivo que puede resultar el juego para entretenerte mirando y destruyendo todo cuanto hay en pantalla. De hecho, destruir el escenario resulta mucho más divertido y gratificante que la acción a cometer en el juego, atrapar





monos.

Hay que decir que después de acabar estos niveles, en los que solo puede participar un sólo jugador, se desbloquean otros tres minijuegos (Tag Rally, Slingsniper y Sprayzer Defence Force) en los que puedes competir contra un amigo, que harán que cobre algo más de vida el título. Pese a ello el juego no logra dar un ápice de variedad, con lo que una vez jugado entero, no más de 2 horas, hará que sirva para acumular polvo en la estantería.

El problema es que cuando te ves una y otra vez realizando las mismas acciones, resulta inevitable no sentirse cansado y decepcionado por lo que pudo haber sido y no fue. Y como decimos es una verdadera lástima, porque el universo Ape Escape merecía algo más que este título en el que nos veremos envueltos en una sucesión de niveles demasiado estáticos y lineales enfrentándo-







nos siempre a los mismos desafíos.

En cuanto al sonido del juego, Ape Escape tiene una banda sonora alegre que se adecua al colorido de los gráficos y la actitud desenfadada de los monos. El doblaje al castellano es muy correcto y será sin lugar a duda agradecido por todos aquellos que no tengan mucho "aprecio" por la lengua inglesa o la japonesa. Desgraciadamente, todo lo bueno del sonido queda manchado por los repetitivos y cansinos elogios de la voz en off que harán que probablemente termines silenciando el juego.

La verdad es que da la sensación de haber hecho un juego sólo y únicamente para sacar filón al mundo Ape Escape y al Move de una manera apresurada y sin ningún cuidado.

Conclusiones:

Desde que se anunciase el Playstation Move, Sony dijo que sus juegos no iban a perder calidad, pues bien, en esta ocasión les hemos pillado en un renuncio, dado que este juego se queda descafeinado y bastante casual.

Alternativas:

De momento no hay muchos juegos en el catálogo de Sony en este género, pero en el tipo shooter nos podemos quedar con los Socom y Killzone, siendo estos más hardcore y de mejor calidad.

Positivo:

- Volver a recordar la saga Ape Escape
- Inclusión de minijuegos

Negativo:

- Aspecto Gráfico
- Se hace muy repetitivo

TEXTO: JORGE SERRANO

gráficos	50
sonido	70
jugabilidad	60
duración	40
total	**45**

Una segunda opinión:

Desgraciadamente la saga Ape Escape ha ido disminuyendo de calidad e innovación, lo que ha dado a contrubuir a que se haya ido perdiendo el interés por la misma.

Algo que Sony debería mimar es la calidad de los juegos destinados a PS Move ya que, con juegos así, este sistema de control puede verse infravalorado por los gamers.

Jose Luis Parreño



desarrolla: snk/playmore · **género:** lucha 2d · **texto/voces:** inglés / japonés / chino · **pvp:** 5,99 € · **edad:** +12

The King of Fighters i

El rey conquista un nuevo territorio

El esperado KOF XIII aún tardará al menos un par de meses en llegar a las consolas. Pero SNK ha tenido un detallazo con los usuarios de iPhone y nos adelanta un port muy, muy cuidado

No estaba yo muy convencido cuando el otro día mi hermano, fanático de la saga KOF donde los haya, me animó a descargar el juego que, junto con Metal Slug Touch, marca los inicios de SNK en el mundillo de los smartphones. Y aunque esta nueva recreación de las aventuras de Marco y Tarma no ha sido muy acertada, debo decir que las de Terry, Joe, Kyo, Iori y compañía se pueden disfrutar de forma sobresaliente en iPhone. El rey vuelve a reinar y, por fin, hay una alternativa más que digna a Street Fighter IV en esta plataforma.

¿Recordáis lo entusiasmados que estábamos por KOF XII y la consecuente decepción que supuso encontrarse un juego que parecía a medio hacer? Olvidaos de eso. Este "*iKOF*", como su hermano mayor de recreativas, recupera a Mai, Yuri y King, los diálogos previos al combate (con detalles de la historia o de puro humor), el argumento de la saga y un largo etcétera. El irritante Billy Kane vuelve a nuestras pantallas tras años de ausencia, y una suculenta actualización gratuita en octubre nos traerá otra hornada de escenarios y personajes, coincidiendo con el lanzamiento de KOF XIII en consolas.

La nueva entrega de la saga se mueve con total fluidez en nuestros dispositivos iOS. Los gráficos conservan sus respectivos efectos de luz y sombra, fuego y hielo, explosiones, etc., así como una impecable animación (los encantos de Mai en pose de guardia así lo atestiguan). El control es

Una conversión sorprendentemente acertada, con un manejo perfecto y las mismas animaciones, música, personajes y escenarios



preciso como pocos, simplificado pero con características interesantísimas como el botón *Hyperdrive* o el de ataques especiales (tranquilos, el "modo simple" se activa o desactiva desde opciones). Las sucesivas victorias nos irán premiando con "monedas" que podremos usar en la "tienda de Rose" (sí, la hija de Rugal) para desbloquear paletas adicionales y fichas de personaje. A medida que nos terminemos el juego, también iremos desbloqueando numerosas ilustraciones en la Galería. Pero la rejugablidad no viene dada sólo por los extras, sino también por los modos de juego arcade, que incluyen el emblemático torneo por equipos y el casi olvidado *survival*. Al igual que en SF IV, no hay soporte para pantalla retina ni los escenarios se mueven un ápice, pero a diferencia de éste, los de iKOF son absolutamente nítidos y ofrecen un aspecto elegante y llamativo.

Las opciones habituales para Game Center y para "auto-tuitear" nuestras puntuaciones también están ahí, así como la posibilidad de enfrentarnos a otro jugador por Bluetooth, aunque no por wi-fi. ¿Tal vez en octubre, con la actualización gratuita? Aparte de esta carencia, es difícil ponerle otras pegas a esta nueva entrega de la serie que es, a todas luces, el inminente KOF XIII, adaptado con antelación a tu iPhone.



Conclusiones:

KOF XIII llega primero a iPhone, y lo hace cargado de novedades, opciones y extras. Altamente rejugable, vistoso y enganchante, y pronto con nuevos personajes de forma gratuita. SNK ha entrado en el territorio smartphone a lo grande.

Alternativas:

Street Fighter IV y... ¿Street Fighter IV Volt? No hay mucho donde elegir. La actualización de octubre incluirá nuevos personajes y escenarios, y no habrá que pagar otra vez por el juego, así que esta vez KOF sale ganando.

Positivo:

- *Jugabilidad cuidada al mínimo detalle.*
- *Impecable animación.*
- *Sus temas musicales rockeros, ya emblemáticos en la saga.*

Negativo:

- *Sin versus por wi-fi, tal vez en la actualización de octubre...*

TEXTO: CARLOS OLIVEROS

gráficos	82
sonido	94
jugabilidad	91
duración	86
total	**90**

Una segunda opinión:

Sin lugar a dudas, una de las opciones más recomendables que puedes encontrar en el appstore. No ya de juegos de lucha (donde es el mejor), sino casi de cualquier género.

José Barberán



desarrolla: twisted pixel · **distribuidor:** microsoft · **género:** plataformas · **texto/voces:** cast/- · **pvp:** 800msp · **edad:** +12

Ms. Splosion Man

Reventando a saltos

Hace un par de años tuvimos la oportunidad de jugar a Splosion Man, un interesante juego de plataformas bidireccional que nos encandiló a muchos. Ahora llega la segunda parte. Y lo hace a lo grande



Desdiciendo el dicho que dice que nunca segundas partes fueron buenas, llega Ms. Splosion Man. Y dicho sea de paso, mucho más largo y mucho mejor técnicamente. Claro está, gracias a la eliminación del límite de capacidad en los juegos arcade. Los 2gb que ocupa éste se tienen que notar a la fuerza frente a los escasos 300mb del original.

Esta secuela sigue en cierta medida el camino iniciado por su antecesor. Volvemos a controlar a un extraño experimento de apariencia antropomorfa gestado en unos laboratorios un tanto particulares. Dicho espécimen es el protagonista absoluto de una aventura plataformera de corte muy tradicional y bidimensional. Y a su vez, acreedora de una particular característica: es capaz de hacer explotar su cuerpo para lograr encadenar saltos.

A través de 100 niveles (50 en modo single player y otros 50 de forma cooperativa) debemos ir salvando los distintos obstáculos que se interponen en nuestro camino con el objetivo de llegar al final de la fase. Fases que de vez en cuando intercalan algún que otro combate con un final boss.

Aunque Ms Splosion Man es un título aparentemente desenfadado, no es accesible a todo el mundo. En una época donde las

facilidades otorgadas a los jugadores toman niveles insultantes, aquí vamos a encontrar un verdadero reto de los de la vieja escuela. La dificultad va a quedar patente desde el primer nivel.

Y es que aquí una de las premisas vitales para poder seguir avanzando es la sincronización. No hay IA y todo se basa en patrones marcados de comportamiento. Por lo tanto, es vital conocer los movimientos de nuestros enemigos, adelantarnos a ellos, programar un salto al milímetro y pensar casi instintivamente un movimiento más adelante del que instintivamente estamos ejecutando. Os avisamos, superar un checkpoint puede suponer una veintena de intentos si no somos muy duchos en el manejo del pad. Y aunque para los cobardes se ha habilitado la opción de seguir hasta el siguiente checkpoint, no deja de ser un título muy exigente que nos puede llevar más de una decena de horas el cumplimentarlo. Y si la campaña en solitario es complicada, en cooperativo puede resultar desesperante, ya que es necesaria una coordinación casi neurocirujana. Y si accedemos al modo de control de dos jugadores con el mismo personaje, el nivel de dificultad alcanza niveles enfermizos.

En cuanto al apartado técnico, se posiciona muy por encima de la media en cuanto a acabado gráfico. La primera lucha contra el final boss es sorprendente. Perfectamente pasable por un juego retail. Eso sí, la sinfonía de luces y explosiones puede desembocar en serios dolores de cabeza. Pero también en ello reside parte de la gracia del título.





Conclusiones:

Uno de los títulos más divertidos y mejor acabados de todo el catálogo de XBLA. Y por fín un plataformas donde la dificultad se aleja totalmente de los patrones de paseo instaurados hoy en día. Muy recomendable para la vieja guardia.

Alternativas:

De este corte solo podemos recurrir al Splosion Man original. El juego ya hizo furor hace dos veranos. Con record de ventas incluido. Si te quedas con ganas de más, hazte con él.

Positivo:

- Por fín algo con dificultad
- Apartado gráfico sobresaliente

Negativo:

- La frustración que sientes
- Los dolores de cabeza

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	91
sonido	75
jugabilidad	80
duración	83
total	**83**

Una segunda opinión:

Aunque ya ha perdido el factor sorpresa del original, sigue siendo una apuesta casi segura para todos aquellos dispuestos a poner a prueba sus habilidades. Si te gustó el primero, este segundo es casi una compra obligada.

Alberto González



desarrolla: SuperGiant Games · **distribuidor:** warnerbross · **género:** Action-RPG · **texto/voces:** ingles/castellano

Bastion

Una creación artística que te cautivará

Bastion te da la oportunidad de volver a disfrutar de uno de esos títulos con caracter propio, que basan su éxito en una jugabilidad endiablada y un acabado sublime cuidando los pequeños detalles al máximo

Estamos ante el primer título de SuperGiant Games, y la verdad es que el debut no podía ser más prometedor.

Bastión es un Action-RPG, que cuenta con una jugabilidad a prueba de bombas, que consigue engancharnos desde los primeros instantes.

Bastion, al que debe el título el juego, será nuestro "cuartel general" que iremos mejorando a lo largo de la historia gracias a los fragmentos que iremos recuperando y en el que podremos construir varios edificios que nos proporcionaran diversas mejoras.

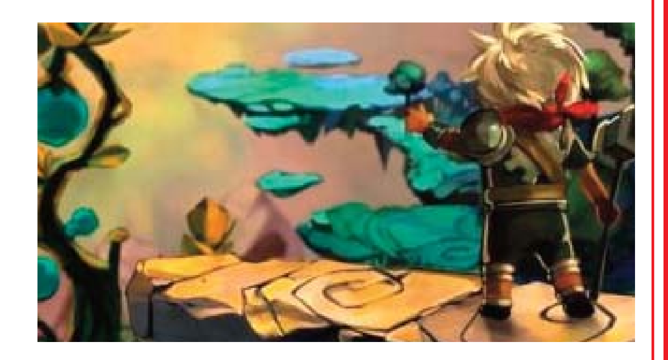
En Bastión controlaremos a Kid, un superviviente de la Calamidad, a lo largo de su aventura en la que se nos narrará los sucesos que llevaron al mundo a la situación actual.

Es aqui, en la narración de los hechos sucedidos, donde encontramos uno de los pilares más atractivos de Bastión, su apartado artístico.

Bastion goza de una fuerte personalidad, logra reproducir de forma magistral un mundo fantástico, dotándole de una estética adorable, en la que se han cuidado todos los pequeños detalles.

Otro aspecto que logra otorgarle mucha personalidad es la presencia desde el primer momento de un narrador cuya voz en segundo plano irá describiendo todas nuestras acciones en tiempo real y de forma magistral. Gracias a la inclusión de este narración y su tratamiento gozamos de un inmersión muy profunda

A cambio de 1200 MP, un precio más que razonable, podrémos disfrutar de un juego que nos brindará numerosas horas de entretenimiento este verano



que nos hace sentir dentro de la historia que nos va relatando y de la que participamos activamente.

Nuestro protagonista podrá elegir multitud de armas, así como una gran cantidad de mejoras aplicables a cada una de ellas.

Podremos llevar simultáneamente dos armas diferente, siendo necesario regresar a Bastion, nuestra fortaleza, y dirigirnos al arsenal para poder equiparnos otras diferentes.

El nivel de dificultad del juego está marcado por defecto, pero a lo largo del transcurso de la historia podremos modificarlo visitando el templo, en el que podremos activar diferentes dioses que incrementarán el reto de abatir a los enemigos a la vez que nos proporcionaran sustanciosas recompensas. Así el nivel establecido por defecto resulta muy accesible, con la salvedad de aquellas correspondientes a los desafios de las diferentes armas, en las que conseguir el primer premio si supondrá un reto.

Bastion es uno de esos juegos que te sorprende con su apartado artístico, y logra engancharte hora tras hora gracias a su gran jugabilidad y su acertadisimo diseño de niveles.

Sin duda es una apuesta ganadora para este verano de entre los títulos que nos ofrece XboxLive



Dispondremos de todo un arsenal de armas y licores que incrementaran nuestras habilidades para poder sobrevivir a los desafios que encontraremos

Conclusiones:

Estamos ante uno de los grandes títulos que encontramos en XboxLive para este verano que conjuga de forma soberbía un cuidado acabado, con una jugabilidad adictiva.

Alternativas:

A pesar de poseer una personalidad única, podemos optar por otros títulos Action-RPG como Silver, como una alternativa a Bastion

Positivo:

- Apartado artístico brillante
- Jugabilidad addictiva
-Duración y exelente rejugabilidad

Negativo:

- Argumento confuso y poco consistente

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	82
sonido	80
jugabilidad	82
duración	80
total	81

Una segunda opinión:

Juego que retoma una adictividad que ya parecia olvidada. Aporta un cierto aire retro que con su diseño le sienta de maravillas. En este verano flojo de entregas, sin duda una opción mas que recomendable

Adrián Sánchez



desarrolla: obsidian · **distribuidor:** bethesda · **género:** rpg · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 800msp · **edad:** +18

FNV: Old World Blues

El mejor DLC... por ahora

A la tercera va la vencida. O eso han debido pensar en Obsidian. El primer DLC nos dejó un sabor un tanto agrio. El segundo ya comenzó a repuntar. Y ahora, con el tercero, es con el que le han tomado el pulso



Old World Blues es la demostración perfecta de por qué no es necesario alejarse de los patrones del original para ofrecer un producto, que si bien es complementario, es atractivo. Y en Obsidian les ha costado tres DLC darse cuenta de algo tan simple.

Inmersos en el Vacío, este añadido puede verse como una sidequest del juego primario. Misma mecánica y la posibilidad de elegir dos caminos diferentes. Eso sí, esta vez con un sentido y no un andar por andar.

No tardaremos mucho en ponernos en situación. Una secuencia basada en diapositivas de algo más de un minuto nos cuenta el por qué hemos llegado a esta situación. Y a partir de aquí, será cuestión única nuestra decidir el camino a tomar. Podemos ayudar a esta peculiar panda de científicos a combatir un supuesto mal, o bien huir de sus instalaciones abandonando a la humanidad a su particular des-

A la espera de ver que ofrece Lonesome Road, Old World Blues es el mejor DLC para New Vegas. Lamentablemente su duración es su mayor pega

tino.

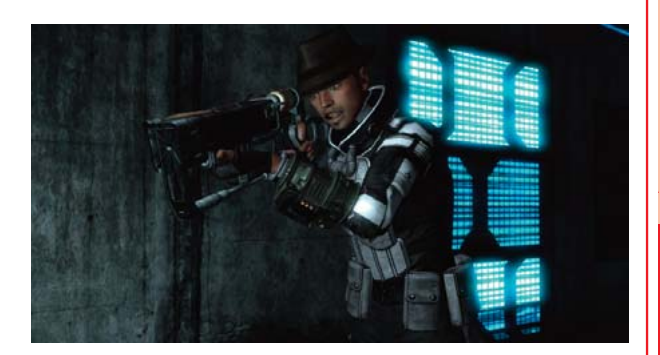
Entre sus virtudes, y muy destacable por su casi total ausencia en los dos anteriores extras es que muy pronto notaremos esa bifurcación en el camino. Y además en un entorno nuevo, con nuevos enemigos y donde el escenario no es un simple añadido donde transcurre la trama. Aquí hay un paso hacia adelante en el por qué y en el dónde. Algo vital en la franquicia y que por motivos que no se saben, prefirieron ser omitidos en los anteriores.

Entre los nuevos enemigos que encontraremos destacaremos las nuevas creaciones robóticas que pululan por estas instalaciones y sus alrededores, con unos modelados que parecen situarse un poco por encima de lo visto en New Vegas.

Old World Blues además nos permitirá subir 5 niveles más nuestro progreso. Y aunque no destaca por ser muy difícil, no os recomendamos empezarlo en niveles bajos. Si aún no habéis comenzado a jugar ninguna expansión, os recomendamos empezar con esta, continuar con Honest Hearts y dejar para el final el incomprensiblemente complicado Dead Money.

Al tratarse de un DLC, y al margen de la evolución en el trabajo de los enemigos propietarios, no hay mejoras sustanciales en el empleo de texturas ni tasas de refrescos. Añadir además que el juego llega doblado y recuperando el humor perdido en la franquicia con el paso a las 3D.

Lamentablemente, y a pesar de ser el mejor, también es el más corto. La línea principal nos ocupará entre 2 y 4 horas.





Conclusiones:

Bien trabajado y resuelto. Sigue los patrones de New Vegas y eso siempre es de agradecer. Muy divertido al que la única pega destacable es su corta duración. Eso sí, completar los dos caminos y explorar todo, nos llevará su tiempo.

Alternativas:

Dejando de lado Dead Money, cuya alternativa a este DLC radica en compartir original, solo queda por el momento Honest Hearts. Pero Old World Blues es bastante mejor en contenido y profundidad.

Positivo:

- El guión. Recupera el humor perdido
- El trabajo de los nuevos enemigos

Negativo:

- Se nos ha hecho corto

TEXTO: GONZALO MAULEÓN

gráficos	77
sonido	90
jugabilidad	80
duración	60
total	**80**

Una segunda opinión:

Un buen complemento que expande la experiencia New Vegas. Después de los chascos que me llevé con Dead Money y Honest Hearts, esta vez sí que han sabido estar a la altura y diseñar algo digno para el Mojave.

Jose Luis Parreño



desarrolla: cyberconnect2 · **distribuidor:** nintendo · **género:** rol · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 40,95 € · **edad:** +7

Solatorobo: Red the Hunter

Rol de Mechas en DS

Cyberconnect2 es un estudio con buenos títulos en su curriculum y con Solatorobo: Red the Hunter nos ofrece una de las últimas posibilidades de disfrutar de la NDS

El catálogo de DS está lleno de pequeñas joyitas que llegaron sin hacer ruido y quedaron en el corazón de todos los que los jugaron. Solatorobo: Red the Hunter puede ser un caso más, no llegará al gran público, no todo el que lo juegue lo apreciará, pero seguro que toca la fibra sensible de todos los que disfrutamos la época dorada del RPG japonés en la que no todo eran Final Fantasys o clones, y títulos como este Solatorobo tenían su hueco.

El protagonista del juego es Red Savarin, que a bordo de la aeronave Asmodeus surca los cielos en busca de fortuna, una misión que parece simple se termina complicando ya que los Kurbaz buscan el mismo documento que Red, logra el documento tras engañar a sus nuevos enemigos y en la huida se encuentra a un joven que yace inconsciente, decide salvarlo y llevarlo a su nave, dando comienzo a una historia que nos llevará a bordo de nuestra aeronave y a lomos de nuestro robot Dahak por multitud de localizaciones de todo tipo, planetas, naves espaciales, plataformas, ...

Solatorobo es un action RPG "muy action", los combates no tienen prácticamente nada de táctica y estrategia y si mucho de aporrear los botones de ataque y habilidad en los movimientos alrededor de los enemigos, este probablemente sea el punto menos inspirado del juego y que menos llenará a los que buscan un combate que aunque no sea por turnos, implique una mayor complejidad. Sí tiene mucho más de rol el resto de aspectos jugables de Solatorobo: Red the Hunter, destacando una acertada progresión del personaje por niveles, en función de la experiencia obtenida en cada combate.

La historia que se nos presenta es ligera y desenfadada, pero interesante y absorbente por el carisma de los personajes, e invita a seguir jugando el juego para ver que ocurre en el si-

guiente capítulo de las aventuras de Red Savarin.

Gráficamente es un juego muy completo y notable, se ha logrado un producto muy compacto en el que se mezclan los gráficos tridimensionales del juego, las viñetas 2D que se superponen sobre el mismo para las conversaciones, y unas excelentes secuencias cinemáticas que sirven de nexo entre capítulo y capítulo. El diseño artístico es sobresaliente con creadores de renombre en los créditos como Nobuteru Yuki que ha diseñado todos los personajes o Yoshitake Taniguchi, responsable de los robots del juego.

La banda sonora no destaca ni tampoco desentona, se trata de un trabajo de una calidad media que acompaña sin más la acción que se desarrolla en las dos pantallas.

Cabe destacar que si disponemos de acceso al CWF podremos descargar misiones adicionales gratuitas.

Solatorobo: Red the Hunter es la "secuela espiritual" de Tail Concerto de Playstation



Conclusiones:

Un muy buen Action RPG que trsitemente pasará sin hacer el ruido que merecería por calidad, sencillez y diversión. Gracias a Nintendo por apostar por un título como este en un mercado tan saturado de juegos clonados.

Alternativas:

Nintendo DS tiene un muy buen catálogo de RPGs japoneses de todo tipo, pero dejadme que os recomiende desempolvar las grandes joyas del rol en los tiempos de la primera Playstation ...

Positivo:

- Notable en todos los aspectos
- La personalidad del protagonista
- Una historia muy bien llevada

Negativo:

- Combate excesivamente sencillo

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	82
sonido	73
jugabilidad	76
duración	79
total	**77**

Una segunda opinión:

Una grata sorpresa en los últimos coletazos de Nintendo DS. ¿Se convertirá en saga? mimbres tiene para ello.

Jorge Serrano



desarrolla: wayforward · **distribuidor:** sega · **género:** acción · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 39,95 € · **edad:** +12

Thor: God of Thunder

El hermano pequeño lo hace mejor que los mayores

Tras analizar Thor: God of Thunder de PS3 y Xbox360, ví comentarios acerca de la mayor calidad de las versiones de Wii y DS. Le llega el turno a ésta última y lo cierto es que mejora y mucho a sus "hermanas mayores"

Resulta lógico el que se diferencien los desarrollos de juegos para plataformas tan distintas, a pesar de salir al mercado con el mismo nombre e incluso carátula. El estudio seleccionado por Sega para el desarrollo de la versión de DS ha sido Wayforward Technologies, y visto el resultado no nos queda más que felicitarles por la elección. Este estudio ubicado en Valencia (California) ya tiene en su haber títulos de calidad para la portátil de Nintendo como Batman: The Brave and the Bold, y ha optado por hacer lo que mejor saben, un beat´m´up clásico de scroll lateral y repartir cera con cierto regusto retro.

La acción comienza cuando unas horribles criaturas invaden Asgard, Thor, con la colaboración de un sinfín de personajes de su universo que aparecen a lo largo del juego, debe repeler la invasión zurrando a estas criaturas a lo largo de un buen número de fases tras las que encontraremos el clásico jefe final. Se trata pues de un juego con una mecánica y un desarrollo totalmente clásicos y de una diversión más que probada, en ocasiones nos recordará a Streets of Rage, en otros momentos a los Golden Axe (con los que comparte una cierta ambientación) y en otros muchos a los Castlevania clásicos por como Thor hace uso de su maza Mjölnir, al más puro estilo de los Belmont.

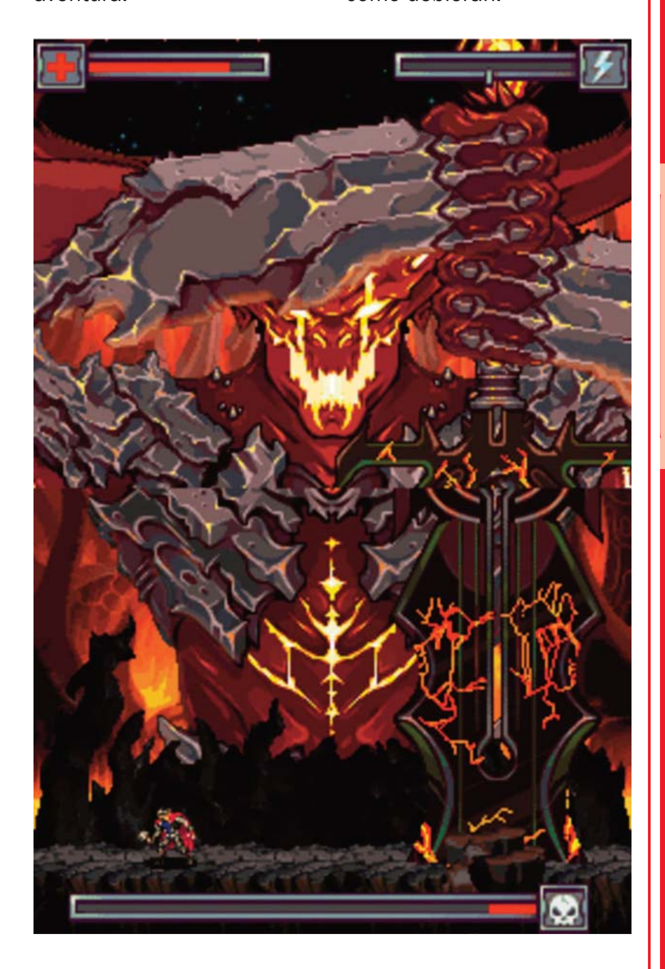
El control de Thor es una verdadera delicia y resulta sencillo realizar la amplía variedad de golpes y movimientos que el dios del trueno tiene a su disposición, en este punto ayudan la acertada curva de aprendizaje y el cuidado

Wayforward Technologies han hecho lo que mejor saben, un beat´m´up clásico de scroll lateral y mucha, mucha acción

tutorial que realmente son las primeras misiones del juego. Los escenarios son variados, destruibles en algunas partes y disponen de distintas alturas que juegan con las dos pantallas de la NDS. Tampoco es habitual en el género la variedad de enemigos que encontraremos y la diferente forma que tendremos que acabar con cada uno de los tipos. Como es habitual, destacan en este punto los impresionantes y enormes jefes finales que llenarán las dos pantallas de la portátil y nos harán sufrir el seguir adelante en la aventura.

Gráficamente Thor: God of Thunder cumple, los personajes están detallados y disponen de unas animaciones más que aceptables para el tamaño que lucen en pantalla. Sobresalen los efectos de los truenos y otros ataques especiales de Thor, así como los de los bosses a los que nos encontremos.

A nivel sonoro mucho mejor los efectos que la música, los primeros son notables mientras que a los temas que acompañan a la acción les falta epicidad y no se adaptan a la acción que sucede en ese momento como debieran.



Conclusiones:

Si te gustaron los clásicos de la época dorada de los beat´m´up, Thor de DS no te decepcionará. Si eres un fan del personaje encontrarás multitud de guiños al universo de Thor que seguro te satisfacen. Un muy buen juego de película y superheroe.

Alternativas:

Las sagas Streets of Rage, Double Dragon o Golden Axe fueron y siguen siendo las referencias, puedes encontrar algunos de estos juegos en PSN o Live, donde también esta el Scott Pilgrim.

Positivo:

- Toque retro a todos los niveles
- Largo y exigente

Negativo:

- La banda sonora debería ser mejor

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	78
sonido	68
jugabilidad	74
duración	82
total	74

Una segunda opinión:

Un título que a las dos horas ha mostrado todo lo que tenía que ofrecer. A partir de ese punto solo si eres fan de Thor te compensará seguir adelante.

Jose Luis Parreño

desarrolla: gameloft · **distribuidor:** gameloft · **género:** arcade · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 0,79 € · **edad:** +4

Block Breaker Unlimited 3

El espíritu de Arkanoid sigue vivo

Puede que sea uno de los conceptos más simples de juego que hayamos visto a lo largo de la historia. Y sin lugar a duas, un juego que es un género en sí mismo. Sin apenas evolución, sigue enganchando como siempre



Con el concepto del clásico Breakout de Atari (1976) , Taito hizo maravillas en sus Arkanoid de la década de los 80s. Desde entonces, multitud de compañías han lanzado copias con nulas o ligerísimas novedades que poco o nada han aportado al mundo del videojuego. De entre todas ellas, Gameloft ha sido la que con sus versiones para todo tipo de móviles, han tratado de renovar el género con novedades jugables de todo tipo, algunas más acertadas que otras. Con el tiempo han ido puliendo las mecánicas y la jugabilidad adaptándolas a los distintos dispositivos para los que se han lanzado. Ahora llega Block Breaker 3 Unlimited para los dispositivos iOs de Apple y el resultado, como veréis más adelante, es francamente positivo.

Destaca en primer lugar la cantidad de modos de juego que Gameloft ha logrado imaginar

En esta ocasión tenemos incluso un modo historia. El contrapunto viene en el apartado sonoro. Demasiado rayante



para un concepto tan sencillo, al final no son más que variaciones sobre lo mismo, pero se agradece el esfuerzo que alarga la duración del juego. El modo principal (campaña) transcurre a lo largo de siete mundos que deberemos lograr, divididos en más de 100 fases/misiones que, sorprendentemente, estan hiladas por una historia tan absurda como divertida. El resto de modos de juego nos aparecerán en la opción de extras, y deberemos desbloquearlos para poder jugarlos. Según vamos jugando obtendremos dinero que usaremos en la tienda del juego para comprar vidas extras, mejoras para nuestra pala y ranuras para equipar estas. Algunas de estas mejoras también pueden lograrse pasando por caja en la AppStore.

Disponemos de dos modos de control alternativos, mediante los sensores de movimiento de nuestro dispositivo o desplazando el dedo bajo nuestra pala en la pantalla táctil. A nivel técnico muestra unos gráficos simples pero muy coloristas y en el apartado sonoro ofrece una música electrónica de lo más rayante que me he encontrado en un juego. No tardarás mucho en poner tu dispositivo en un más que merecido estado de mute. Lo agradecerás.

Conclusiones:

Un juego perfecto para echar una partida rápida; divertido, frenético y con un control más que aceptable. Gameloft demuestra una vez mas que las mecánicas jugables clásicas no están de más, y que con un buen trabajo se logran títulos destacables.

Alternativas:

Aunque lo llevemos jugando décadas, lo hemos visto de todos los tipos y colores. Tienes versiones para aburrir en casi todos los sistemas del mundo. Aunque tal vez con otro nombre.

Positivo:

- *Tan divertido como frenético*
- *Precio mínimo*
- *Multitud de modos de juego*

Negativo:

- *Música rayante*

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	60
sonido	56
jugabilidad	82
duración	78
total	**72**

Una segunda opinión:

Parece mentira que después de tantos años siga enganchado al Arkanoid de toda la vida. Da igual como lo pinten o como la vistan. Es perfecto para jugar en el metro o en el bus.

Jose Luis Parreño



desarrolla: high moon · **distribuidor:** activision · **género:** shooter · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 64,95 € · **edad:** +12

Transformers

El Lado Oscuro de la Luna

Nueva entrega que si bien no raya a la altura de su predecesora, se nos presenta como un título válido para disfrutar del rico universo de Transformers, especialmente para los fans acérrimos de la saga

Lo primero que podríamos pensar al ver Transformers El Lado Oculto de la Luna, es que nos encontramos ante una entrega más de esos títulos que se basan en un estreno cinematográfico, para aprovechar el tirón mediático, y que no suelen ser en absoluto recomendables. Pues en este caso podemos decir sin miedo a equivocarnos que Transformers El Lado Oscuro de la Luna, es una digna entrega que si bien ha bajado el nivel con respecto a su antecesor, posee cualidades suficientes como para ser considerado un juego correcto con el cual disfrutar alguna tarde.

Gráficamente si bien no encontramos un título que nos deslumbre con su apartado artístico, ni con unas texturas hiperrealisticas cumple con su cometido, encontrando un titulo agradable en su aspecto visual, y unas animaciones bien resueltas en la forma robot de los personajes, y otras muy mejorables en su forma de vehículos.

La acción se situa justo antes de los acontecimientos narrados en la entrega cinematogràfica, introduciendo así nuevo contenido a la historia

Como título de acción en tercera persona, podemos apreciar diversas carencias, que suponen un lastre para la jugabilidad alejándolo de los máximos exponentes del género. Las coberturas no están bien resultas, resultando muchas veces frustrante conseguir ponerse a salvo del fuego enemigo, y dando la sensación de que han sido poco trabajadas.

Otro aspecto a valorar del título , es la posibilidad de controlar a diferentes personajes, tanto del



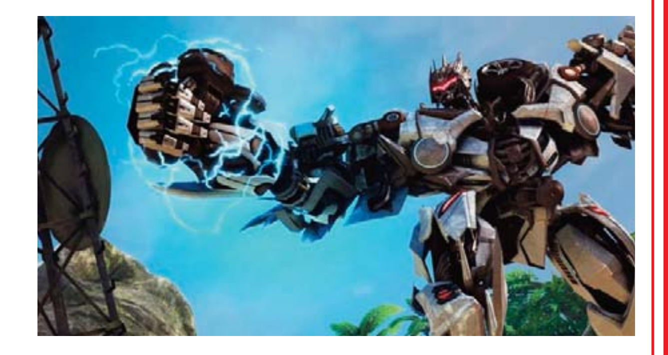
bando de los Autobots como de los Decepticons, cada uno con sus propias habilidades. Gracias a esta variedad, se consigue que el juego no resulte tan repetitivo, en un intento de añadir nuevas opciones de jugabilidad que enriquezcan la experiencia y para conseguir algo más que un un mero “avanza y dispara, a todo lo que se mueva”.

Trendremos la oportunidad de encarnar a personajes tanto del bando de los Autobots como de los Decepticons

Los escenarios que encontramos durante el transcurso de la aventura pecan por la simplicidad que muestran, dando una sensación de impersonales, no resolviéndose de una manera correcta la linealidad de los mismos, y dejando una impresión de mal diseñados.

La poca variedad de enemigos que encontramos así como su comportamiento poco creible, ya que no cuentan con una IA muy conseguida, convierten al título en un juego muy fácil, con la salvedad de los jefes finales que si pueden suponer un reto al principio.

La duración que se nos presenta en el modo campaña puede rondar las 5 ó 6 horas, pudiendo alargar la experiencia jugable del título mediante el multijugador. Aqui encontramos que se han recortado diversos modos con los que contaba el título anterior como el modo escalada.



Conclusiones:

Nueva entrega de la franquicia Transformers que coincide con el estreno cinematogràfico de turno, que baja el nivel sensiblemente con respecto a la anterior entrega, si bien posee cualidades para hacernos pasar un rato entretenido, y muy especialmente a los fans de la saga.

Alternativas:

La anterior entrega Guerra por Cybertron se presenta como una gran alternativa a este título, ya que aunque igualmente ambientado en el universo Transformers, ralla a un nivel superior.

Positivo:

- Variedad de personajes

Negativo:

- Poca variedad de situaciones
- IA escasa, de los enemigos

TEXTO: SERGIO COLINA

gráficos	65
sonido	64
jugabilidad	56
duración	54
total	**60**

Una segunda opinión:

La combinación de estreno cinematografico y videojuegos nunca ha sido muy prolifica y en esta no es una excepción . Si bien el título apunta maneras se queda en lo que pudo haber sido y no fue.

Ismael Ordás

PS3 Wii XBOX 360

desarrolla: warner bros · **distribuidor:** DC · **género:** aventura · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +12

Green Lantern

Rise of the Manhunters

Con Green Lantern: Rise of the Manhunters estamos ante la fórmula de siempre: una película adaptada al mundo de los videojuegos. Gráficos aceptables, argumento mediocre y jugabilidad aceptable



Linterna Verde es la última adaptación de un comic a la industria cinematográfica, y como toda adaptación que se precie, también da el salto a los videojuegos. Recreando los hechos de la película, nos pondremos en la piel del superhéroe Linterna Verde (Green Lantern) para realizar una serie de misiones tales como defender nuestro planeta, rescatar a nuestro amigo que ha sido capturado, descubrir al traidor que hay entre nuestro grupo, etcétera. Todo desde la perspectiva en tercera persona y con una cámara en ciertas ocasiones demasiado alejada.

La mecánica del juego es muy simple y con un toque muy arcade. Avanzaremos por niveles de forma muy lineal y combatiremos con nuestros adversarios en espacios abiertos. Generalmente serán combates contra más de un adversario. Estos combates son muy repetitivos y, para vencer a los oponentes deberemos darle

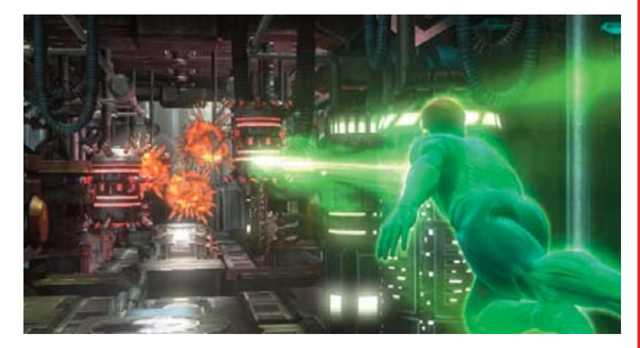
Podremos jugar la aventura de modo individual o cooperativo, con otro jugador. El segundo jugador controlará a Sinestro, el compañero del protagonista

a un botón concreto cuando les quede poca vida (sí, este mecanismo es idéntico al de God of War). Al derrotar a algunos enemigos o destruir ciertas partes del escenario obtendremos unos orbes con los que recuperaremos salud.

El control de nuestro superhéroe es bastante bueno. Resulta fácil y cómodo realizar cualquier acción, y además nos permite configurarlo a nuestro gusto. A medida que avancemos en la aventura conseguiremos puntos de experiencia, que nos servirán a su vez para conseguir nuevos poderes (potentes ametralladoras, minas flotantes, bolas de púas y hasta un avión son los objetos que Linterna Verde podrá reproducir con su anillo).

Gráficamente podemos decir que el juego cumple con lo que todos esperamos de una adaptación al videojuego, aunque tampoco es para tirar cohetes. La ambientación de los escenarios es bastante pobre y repetitiva y las texturas son de una calidad aceptable.

En cuanto a sonido y como ya viene siendo habitual en este tipo de videojuegos, Linterna Verde nos llega con voces y textos en castellano, y además con un buen trabajo de doblaje. Distinto es el caso de la música, ya que escucharemos melodías un tanto peculiares, que no acaban de congeniar con lo que vemos en pantalla. Con los efectos de sonido también pasa lo mismo, no están del todo mal pero podrían estar mejor, teniendo en cuenta que se trata de un juego de acción y aventuras. No obstante el conjunto de audio en general es aceptable.





Conclusiones:

La jugabilidad no está nada mal, es más que aceptable pero el argumento no hay por donde cogerlo. Las misiones son muy repetitivas al igual que los adversarios a los que nos enfrentaremos.

Alternativas:

Existen multitud de adaptaciones de películas y superhéroes a los videojuegos. La más cercana es la de Thor: God of Thunder.

Positivo:

- *Gráficos aceptables*
- *Audio en castellano*

Negativo:

- *Argumento pobre*
- *Misiones bastante fáciles*
- *Adversarios repetitivos*

TEXTO: MARC ALCAINA G.

gráficos	60
sonido	50
jugabilidad	60
duración	55
total	**55**

Una segunda opinión:

Juego recomendado sobretodo a los fans de este peculiar superhéroe.

Jorge Serrano

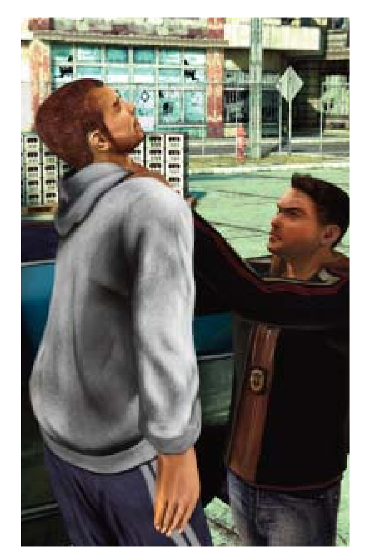
9MM

desarrolla: gameloft · distribuidor: gameloft · género: shooter/accion · texto/voces: castellano · pvp: 5,49 € · edad: +17

9mm

Buenas ideas. Mal final

9mm fue concebido como un juego que intentaba competir de tú a tú con las grandes apuestas de las portátiles. Y en los aspectos técnicos cumple sobradamente. Otra cosa es ya a nivel jugable



En 9 mm tomaremos el papel de un policia un tanto especial, John "Bala Perdida" Kannon. A lo largo de un buen número de situaciones de desarrollo totalmente lineal y guiado, deberemos enfrentarnos a una banda que trata de vengarse de nosotros por haber matado al hermano de su jefe. Encontraremos casi todos los tópicos del género: tiroteos con una buena variedad de armas, bandas rivales, policias corruptos, informadores más o menos fiables, ... Por otro lado y como suele ocurrir en estos casos los métodos de John no son del todo “ortodoxos” por lo que no siempre contaremos con el apoyo de la policia en nuestro camino.

La historia promete, está muy vista tanto en el cine como en el videojuego, pero puede dar pie a una trama interesante en torno a un personaje carismático. Aquí comienzan los problemas, John

El juego es por momentos frustrante. El control no logra satisfacer en casi ningún momento al jugador. Eso repercute dramáticamente en la experiencia



es tan caricatura de los policias que estamos acostumbrados a encontrar que no engancha. Tampoco lo hace la historia con un guión excesivamente forzado para lograr situaciones excesivamente exageradas y poco creíbles. Los tráilers mostrados antes del lanzamiento del juego mostraban una especie de GTA que no se corresponde con la realidad, por lo que el que se haya dejado los 5,49€ que cuesta y reservado los 1,32 Gb que ocupa en tu dispositivo, puede sentirse defraudado. Pero el principal problema de 9mm no es ese, lo es la falta de botones de control del iPhone y iPad, se ha tratado de resolver con el habitual pad virtual y botones contextuales que aparecen en función de la situación. En algunas ocasiones (pocas) se ha resuelto correctamente pero en la mayoría de los casos el título se hace injugable. Tocas el pulsador que no debes tocar, no llegas al que deberías pulsar y ves como tus enemigos te matan una y otra vez por culpa de un control defectuoso. Una pena porqué en los aspectos técnicos 9mm presenta unos valores de producción muy destacables.



Conclusiones:

Un juego perfecto para echar una partida rápida; divertido, frenético y con un control más que aceptable. Gameloft demuestra una vez mas que las mecánicas jugables clásicas no están de más, y que con un buen trabajo se logran títulos destacables.

Alternativas:

Era una apuesta arriesgada, y como tal, no tiene muchas alternativas. Más despliegue del necesario.

Positivo:

- Una producción ambiciosa
- Los escasos aciertos en el modo de control

Negativo:

- En determinados momentos se hace injugable.
- ¡¡¡ 1,32 Gb !!!

TEXTO: JOSÉ BARBERÁN

gráficos	84
sonido	82
jugabilidad	44
duración	78
total	**52**

Una segunda opinión:

Mucho ruido. Y muy pocas nueces. No vamos a criticar el apartado técnico, pero resulta practicamente injugable al menos en iPhone. Los controles no responden como debieran y acaba tornándose una tortura.

Gonzalo Mauleón


Games Tribune Magazine
GTM
El mejor sitio para gamers



perpetrado por: radical entertainment · **con la complicidad de:** fox interactive · **arma del crimen:** ps1 · **año:** 1997

El rincón abyecto

Independence Day

Las adaptaciones de películas a videojuegos rara vez son preludio de algo bueno. Pero aún con esas, muy pocas veces somos testigos de un nivel de malignidad tan alto como en el juego que hoy destriparemos



El protagonizar un "Rincón abyecto" ya dice mucho sobre un título, pero aún así voy a tener que esmerarme para que al lector le llegue intacta la misma sensación de horror que yo padecí en su día cuando por, casualidades de la vida, cayó este juego en mis manos.

¿Qué podemos esperar? Independence Day era la típica película palomitera, no buena, pero entretenida de ver. Pues bien: El juego en si NO es entretenido. El concepto base falla, la ejecución es torpe hasta extremos inauditos y jugablemente hace aguas hasta por la quilla.

La variedad del juego estaría bien si existiera. ¿De qué sirve cambiar de avión si todas las misiones (que no son muchas, por suerte) se juegan igual? Alguien debió pensar que la idea de atacar a un gigantesco platillo para reducir sus defensas y que exponga su núcleo/arma mortal a nuestros ataques podría ser di-

La interfaz recuerda vagamente a la saga Starfox. Lástima que no les diera también por copiar lo bueno *(Izquierda)*
No es un error gráfico. Simplemente no hay textura *(Derecha-arriba)*. No, no es Minecraft. Es Independence Day *(Derecha-abajo)*

vertido. Y acertó, o al menos lo habría sido si se hubiera hecho bien (Recordemos la famosa fase de Lylat Wars). Pero aquí no está bien hecho, nada está bien hecho. Técnicamente es atroz. Los gráficos corresponden más a primeros juegos de Saturn que de PS1. Algunas texturas son pésimas, otras veces simplemente no hay texturas. Para colmo de males el juego tiene un popping bestial: Muchas veces no ves el objetivo o los cazas enemigos hasta que estás tan cerca que no puedes evitar chocarte. Y por si eso fuera poco, encima ni siquiera es estable: Dudo mucho que el frame rate suba de 20fps en ningún momento.

El control no es malo del todo, pero con ese popping y a 15 fps te vas chocar igual, así que...

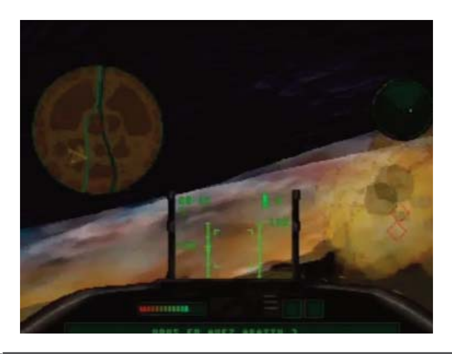
Otra mención especial es que el juego tiene vista de cabina. Alguno de sus inspirados creadores debió pensar que ese era el último aspecto que separaba a su juego de la perfección y decidió incluirla. Lástima que sea una de las visiones de cabina más simples y poco realistas que podamos encontrar. Parece sacada directamente de SNES

¿Podemos salvar algo? No. Bueno, si. Seamos un poco indulgentes. Los efectos de sonido no estaban mal para la época, y las frases pregrabadas tampoco, aunque se terminaran haciendo repetitivas tras no mucho jugar. Pero nada más. Si descuidas la jugabilidad, el apartado técnico, y el argumento (aunque esto es culpa de la película). ¿Qué te queda? Pues que te nombren en esta sección.









Conclusiones:

Un título de acción chapucero, con un muy ligero barniz cinematográfico que no es capaz de ocultar las tropelías de los grafistas de brocha gorda que lo llevaron a cabo. Un pésimo resultado al que cuesta encontrarle alguna virtud. Realmente tras jugar a este título, la extinción de la raza humana no nos parece una idea tan abominable

TEXTO: MIGUEL ARÁN

NOTA: -7
Funesto

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com



Castle of Illusion & Quackshot





FICHA TÉCNICA **Año**: 1990, 1991, 1995, 1998 - **Plataforma**: Mega Drive / Saturn

Dos de los juegos de Disney más emblemáticos que salieron de la gloriosa guerra de las 16 bits, recopilados para Mega Drive y Saturn algunos años después

Todos tenemos suficiente pelo en zonas clave como para no conocer estos dos títulos. Castle of Illusion llega a las plataformas de Sega en 1990 y se convierte en un clásico casi de forma instantánea. Era simple hasta decir basta, evidentemente infantil y tal vez demasiado fácil, pero su colorido, su música y una animación y jugabilidad impecables lo compensaban con creces. Además, la historia encajaba perfectamente con el personaje y con cualquiera de sus entrañables cortos animados.

Un año después, la elección de protagonista para el siguiente título salido de la colaboración entre Sega y Disney era obvia: Donald se convertía en Quackshot en todo un Indiana Jones y protagonizaba otro acertado juego de plataformas, esta vez con interesantísimos toques RPG. La expresividad y detalles de las animaciones, unidos a unos temas musicales pegadizos y que acompañaban de forma inmejorable cada país que visitábamos lograban que los segadictos no nos cansáramos de jugarlo. El inteligente uso de la denostada paleta de colores de la Mega Drive dotába al juego de un aspecto gráfico adelantado a su fecha, y el aliciente de encontrarnos con otros personajes de la factoría Disney para conseguir nuevos objetos que nos permitieran continuar nuestra aventura constituye un recurso ingenioso que, en mi opinión, podría considerarse un precursor de lo que veríamos años más tarde en Kingdom Hearts.

Y de nuevo, exactamente al cabo de un año, disfrutába-

Cuánto ha llovido desde entonces...

Eran tiempos muy distintos. Los de Sega aún no tendrían problemas de verdad hasta unos 10 años depués, con su declive post-Saturn, producto de la pérdida de confianza de los usuarios al empeñarse en sacar añadidos para una máquina de 16 bits que funcionaba estupendamente por sí sola, sólo para abandonar por completo tanto esa máquina como sus añadidos y dejar a los compradores con la sensación de haber sido estafados. No, no, aquellos eran tiempos en los que Disney confiaba a pies juntillas sus dos personajes insignia a Sega porque sabía que ésta lo haría bien incluso con personajes ajenos. Hoy día, nombres como Sumo Digital o Platinum Games son los que sacan muchas castañas del fuego a una empresa en la que ni el Sonic Team termina de levantar cabeza. Sólo franquicias como Yakuza o Virtua Fighter mantienen el listón alto.



El argumento de Castle of Illusion no podía ser más simple, pero el juego era entretenido, bonito y con una jugabilidad a prueba de bombas

mos de más Disney plataformero en Mega Drive con World of Illusion, esta vez uniendo a ambos personajes en una aventura que podía jugarse en solitario, eligiendo a uno de los dos, o acompañado, controlando cada jugador a uno de los protagonistas. En este caso, el desarrollo del juego cambiaba de forma que fuera necesaria la colaboración entre los jugadores para superar determinados obstáculos.

Hubo que esperar a 1995 para encontrarnos un suculento cartucho que recopilaba Castle of Illusion y Quackshot, y sólo en territorios PAL. Era una compra casi obligada para los fans de Disney en aquella época dorada de los juegos de plataformas. El mismo pack saldría, otros tres años después, para Saturn como parte de la línea Sega Ages. World of Illusion nunca formaría parte de estos recopilatorios por ser obra de Illusion Soft y no de Sega.

¿Cómo? ¿Los otros dos eran obra de Sega? ¿No de Capcom ni de ningún otro peso pesado? Pues sí. Sega venía de unos años 80 en los que las third parties les daban la espalda o simplemente tenían prohibido trabajar con ella debido a los restrictivos contratos con Nintendo. Y tenía la lección bien aprendida, tanto a base de desarrollar sus propias franquicias como de adaptar ellos mismos los éxitos de otras casas, entre los cuales se cuentan no pocos títulos de Capcom, hasta la salida del primer Street Fighter de Mega Drive (que ya sí estuvo programado por sus autores originales y no por la propia Sega).



A día de hoy, este Disney Collection para Mega Drive (PAL) se puede encontrar fácilmente a precios bajos y es una buena forma de hacerse con estos dos clasicazos si uno no es un completista que busca las ediciones individuales originales. La versión de Saturn (que tiene un nombre larguísimo y difícilmente traducible) suele encontrarse a precios más elevados, aunque no presenta ningún extra con respecto a la de cartucho, ni siquiera la posibilidad de escuchar los temas musicales como pistas de audio, dado que todos están en PCM. Se trata, no obstante, de otra entrega de gran calidad en la línea Sega Ages, entre las que se cuentan éxitos como Fantasy Zone o el tremendo Phantasy Star Collection.



TEXTO: CARLOS OLIVEROS

Safari





FICHA TÉCNICA **Año**: 1977 - **Plataforma**: Arcade - **Género**: Shooter

De calidad superior a GunFight, del cual toma muchísimos elementos, Safari no supo mejorar el concepto del anterior. su jugabilidad , su escasa duración y la monotonía que conllevaba jugarlo, hicieron lo propio para que cayera en el olvido

1977 fue el año que vio nacer a esta tosca y hoy en día infumable criatura. Entonces eran otros tiempos y como ya los más jóvenes sabrán gracias a los "viejunos "como el que escribe, la industria de los videojuegos a nivel mundial estaba ya no en pañales, sino que en aquel momento era un simple cigoto a pedales que poco o nada imaginaba en lo que se convertiría tres décadas después.

Julio de hace treinta y cuatro años: **Gremmlin**, una compañía olvidada y cuyo parecido con la que se apellida **Interactive** no es más que una simple coincidencia, decide crear un videojuego destinado al mercado de las recreativas. Para ello hace piña con **SEGA,** tratando a su vez de sorprender a los aficionados tanto a bares como a salas en los que el juego finalmente sería expuesto.

La máquina vendría bajo una carcasa decorada con un "side art" bastante curioso. En este se nos mostraba a un cazador armado y dispuesto entre tonalidades y difuminados verdosos, tratando de crear al jugador la sensación de encontrarse inmerso en una auténtica jungla. Aunque ciertamente, habría que echarle más que imaginación para que uno se sintiera en plena selva.

Como dato curioso hay que decir que esta fue quizás, la primera máquina en traer dos mandos para la función del movimiento. Uno para movernos hacia arriba o abajo y otra palanca para ir hacia los lados. Hubo dos versiones, aunque como ya imaginamos, su jugabilidad era bastante pésima.

De Gremmlin y de sus juegos poco o nada se encuentra en la red. La compañía desapareció casi tan rápido como salió a la palestra por primera vez. Quizás su colaboración con SEGA fue lo más reseñable en toda su historia

Gunfight, su otro "aquel"

Este es el título de lo que se podría considerar como el "padre" del que protagoniza la reseña de este mes. Un juego creado dos años antes y que pese a ser bastante inferior en la técnica, sí resultaba bastante más jugable y no menos divertido.

Desarrollado por una inexperta Midway Mfg Co , GunFight se puede considerar como el primer juego licenciado japonés distribuido en los EE.UU de América. Un honor que entonces, estaba reservado sólo para los mejores productos.

Realizado en blanco y negro, GF nos muestra a unos personajes y entornos en color amarillo (el de la imagen de la siguiente página), con mayores elementos distribuidos en pantalla y una mayor amplitud de movimientos. Es inexplicable pensar cómo es que dos años después la tecnología avanzó para mal.



Aunque hoy en día los juegos de Safari siguen presentes, su cometido es bien diferente. Disfrutar de los animales y no cazarlos

En **Safari** --tal como indica su nombre-- encarnaremos a un cazador con mucho tiempo libre de viaje por el África animal. Aunque como ya veremos y a causa de las limitaciones técnicas era más un quiero que un puedo.

A nivel gráfico nos encontramos con un auténtico "truñaco"para los tiempos que hoy corren. Todo hay que decirlo. Aunque los pixels en conjunto conseguían recrear la apariencia de un hombre armado o de algunos animales, Safari es un juego que sólo merece ser recordado por lo que supuso y no por lo que es. Animaciones bien definidas y personajes de gran tamaño --para la época-- lastradas por una enorme injugabilidad y dotado de una imprecisión enorme de las que se dice de libro.

Es verdaderamente imposible acertar a algunos de los animales (cuatro en total), cuando es más la velocidad con la que te embisten que la que el personaje jugador puede controlar. Un auténtico "come-cuartos" en el que cinco duros duraban menos que un caramelo a la puerta de un colegio.

Deficiente en este apartado, nuestro cazador no podrá realizar movimientos oblicuos. Tendremos que ponernos justo enfrente de la bestia, con la altísima posibilidad de que incluso después de muerta, esta llegue a golpearnos. Un cero absoluto. Estamos en los 70 pero hay otras ofertas jugables mucho mejor pensadas para el gran público.

Pero no todo acaba aquí. Nuestro sufrimiento se alargará un poco más al averiguar que la



barrera que ha sido colocada de forma estratégica --justo en el medio de la pantalla-- no sólo es impenetrable por nosotros y por nuestras balas, sino que los animales y de forma mágica, podrán traspasarlas sin problemas. Evitando así que podamos parapetarnos tras esta.

La partida durará un minuto y medio para ser exactos. Tanto como si somos alcanzados o no, lo único que nos diferencia de otros jugadores es la puntuación, la cual irá subiendo religiosamente con cada pieza en el marcador.

Esto es quizás lo mejor del juego, ya que no nos obligará a dedicarle mucho tiempo. Huid de él lo antes posible. Sólo para los auténticos nostálgicos y si acaso como mucho, por un minuto y medio de vuestra vida.



TEXTO: DANI MERALHO



Transformers: El Lado Oscuro de la Luna

El videojuego TRANSFORMERS: El Lado Oscuro de la Luna sumerge al jugador en un prólogo original en el que podrá vivir las batallas legendarias que tendrán como consecuencia los hechos narrados en la exitosa película. Gracias a un nuevo mecanismo de juego (la Fuerza de camuflaje), los fans de la película podrán convertirse al instante en un tercer estado híbrido que combina las armas y la potencia de disparo del modo robot con la rapidez y la maniobrabilidad del modo vehículo

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 36 logros que podréis desbloquear en esta magnífica aventura.

¡Desbloquealos todos!


¡Sé lo que me hago! Puntos: 25
Cambia a forma de vehículo antes de llegar al tutorial de cambio de forma del capítulo I.


Atropello Puntos: 25
Destruye a 30 enemigos en forma de vehículo en la campaña.


Mano de hierro Puntos: 25
Abate a 20 enemigos con ataques cuerpo a cuerpo de Ironhide en el capítulo II.


Búsqueda y destrucción Puntos: 25
Abate a 25 rivales con flores de granada en el capítulo II.

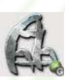

Récord: Ironhide Puntos: 25
Supera el capítulo II con puntuación mínima de 1.000.000.


Capítulo III Puntos: 25
Supera el capítulo III en cualquier dificultad.


¡Pasmoso! Puntos: 25
Aturde a 10 Autobots con la aptitud Aturdir de Soundwave en el capítulo IV.


Récord: Soundwave Puntos: 25
Supera el capítulo IV con puntuación mínima de 1.000.000.


Pilotaje vertiginoso Puntos: 25
Atraviesa los cañones tras Air Raid en 120 segundos en el capítulo V.

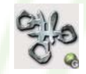

Pateador Puntos: 25
Abate a 3 rivales con patadas de Bumblebee en el capítulo I.


Capítulo I Puntos: 10
Supera el capítulo I en cualquier dificultad.


Experto en granadas Puntos: 25
Elimina a 20 rivales con granadas de fragmentación en la campaña.


Capítulo II Puntos: 25
Supera el capítulo II en cualquier dificultad.


Buen conductor Puntos: 25
Evita sufrir daños de las minas de proximidad de Starscream en el capítulo III.


Récord: Mirage Puntos: 25
Supera el capítulo III con puntuación mínima de 800.000.


Capítulo IV Puntos: 25
Supera el capítulo IV en cualquier dificultad.


Destrozahogares Puntos: 25
Elimina a los defensores terrestres de la base secreta en menos de 60 segundos en el capítulo V.


Paquete sorpresa Puntos: 25
En combate aéreo, activa el misil teledirigido de Starscream 5 veces sin morir en el capítulo V.

¡Desbloquéalos todos!



Capítulo V Puntos: 25
Supera el capítulo V en cualquier dificultad.



Capítulo VI Puntos: 25
Supera el capítulo VI en cualquier dificultad.



Pruebas de valor Puntos: 25
Usa solo cuerpo a cuerpo con el núcleo de energía de Shockwave hasta que se retire a su plataforma.



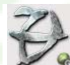
Capítulo VII Puntos: 25
Supera el capítulo VII en cualquier dificultad.



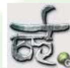
Recluta Puntos: 25
Sobrevive 60 segundos en una partida pública multijugador sin caer eliminado.



Sacrificio Puntos: 25
Has sido el primer eliminado en una partida pública multijugador.



Completista Puntos: 100
Destruye todos los símbolos de TRANSFORMERS escondidos por la campaña.



Recuento de víctimas Puntos: 25
Elimina 30 Decepticons mientras esperas los refuerzos de Reynolds en el capítulo III.




Puntuación máxima: Bumblebee Puntos: 25
Supera el capítulo I con puntuación mínima de 1.000.000.

Dominador Puntos: 25
Absorbe 5.000 de salud de enemigos del capítulo VI.



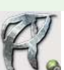
Récord: Megatron Puntos: 25
Supera el capítulo VI con puntuación mínima de 2.000.000.



Listo para luchar Puntos: 25
Activa el lanzacohetes de hombro de Optimus 5 veces sin morir en el capítulo VII.



Prime Puntos: 125
Termina la campaña.



Sobrecarga Puntos: 25
Usa una aptitud activa 5 veces en una partida pública multijugador.

El campeón Puntos: 25
Llega a nivel 20 en una clase cualquiera en multijugador.



Pies ligeros Puntos: 10
Cuando ataque un brazo del taladro, esquiva todos sus ataques en el capítulo VII.



Dentado Puntos: 25
Consigue todos los diarios de audio

¡Autobots débiles! Puntos: 25
Supera las 3 oleadas de la guarida de Megatron sin morir en dificultad Difícil en el capítulo VI.

Arcade Gratest Hits 1989



Viejas glorias de los salones recreativos

Revisados ya, hace tiempo, los años que pasan desde el 1985 al 1988, toca añadir un bloque más de calendario a esta oxidada y polvorienta mirada hacia los salones recreativos que en gloria estén, denostados algunos por la peculiar plebe que los transitaban, alabados muchos por convertirse en el perfecto punto de encuentro con el bocata de la merienda, las sobras de la paga semanal y las pocas ganas de estudiar en aquellas frías y lluviosas tardes invernales

Señores, mil novecientos ochenta y nueve. Cae el Muro de Berlín. Muere Hirohito. El Voyager 2 llega a Neptuno y muestra supuestas imágenes de tan remoto lugar. El Dalai Lama es flamante Nobel de la Paz. Y nos gastamos los cinco pavos del día en las siguientes máquinas...

Dynamite Dux (SEGA)

Estamos ante un caso curioso; SEGA se sacó de la manga un personaje icónico de lo más cute, un pato azulado al estilo cartoon, el cual daba ostias y mamporrazos a diestro y siniestro, repartiendo estopa a toda clase de bichos repartidos por unos coloristas escenarios; a la búsqueda de Lucy, raptada por el malévolo Achacha, los patos Bin y Pin la emprenden con armas tan simpaticonas como pistolas de agua y jefes finales tremendamente carismáticos, dentro del carisma



que pueda tener una llama gigantesca con dos cachos de ojos.

Y digo curioso porque, salvando las inevitables conversiones domésticas -servidor lo jugó en su Amstrad CPC Disco en una meritoria traslación del arcade-, no se volvió a aprovechar a este tinglado de dibujos animados. El juego no iba mucho más allá del clásico beat'em-up, pero sí que será recordado por todo aquel que lo jugó gracias a sus divertidos gráficos.

Como curiosidad, mencionar que el modelado de Bin y Pin (pato azul y rojo respectivamente) sí que se aprovechó para servir de base a Bean, un pato verde que realizó un cameo como personaje jugable en un par de títulos posteriores de SEGA, Fighters Megamix y el Sonic the Fighters.

Euro Football Champ

Para los amantes del género futbolístico, sobra decir que cualquier juego aparecido en los salones recreativos siempre tornaba este noble deporte en puro y duro espectáculo, apostando por la lluvia de goles y el showtime y desechando cualquier tipo de simulación estricta. Pero es que Euro Football Champ era caso aparte. Se podría decir que es una auténtica antítesis del deporte rey. Pero gustaba, y las risas que te echabas con esta máquina eran legendarias.

Porque lo de ir pegando patadas y puñetazos por todo el campo, con un riesgo ridículo de que te pitaran falta era tan bizarro como atrayente. Pero es que la posibilidad de ostiar al árbitro y que se quedara dando vueltas sobre sí mismo, peonza style, para acabar cayendo redondo al suelo, se convertía en oscuro objeto de deseo. Por supuesto no debemos olvidar los super-tiros que salían de vez en cuando, las triples chilenas, las celebraciones con zoom pixelado y los entrenadores dándose caña uno al otro.

Euro Football Champ tuvo una conversión a Super Nintendo -bastante pobre, todo hay que decirlo-, y también era conocido como Football Champ o Hat-Trick Hero, cambiando en cada caso los equipos implicados en el juego. Antifútbol, un balompié que tenía muy poco de ortodoxo y ninguna vergüenza.



Final Fight (Capcom)

Si por algo llamaba la atención este barriobajero beat'em-up era por el inmenso tamaño de sus personajes. El inmenso alcalde de Metro City, Haggar, ocupaba gran parte de la pantalla y pegaba unos cascamazos de aúpa, y si ya juntábamos a su cuñado Cody o al inquieto ninja Guy, la expresión "hora de las tortas" se quedaba hasta corta.

Tanto las inolvidables melodías como los incansables enemigos que una y otra vez se repetían pasaron al olimpo del videojuego, siendo todo un referente a la hora de emparentar a estos hostiles personajes con nuestros compañeros de colegio más queridos.

Cómo no, esta máquina es una de las que se lleva la palma en cuanto a monedas de veinticinco pesetas gastadas en su día, y recuerdo anécdotas tan curiosas como que, en la segunda fase, donde nuestros compañeros se suben en un peligroso metro, existía un truco simple y efectivo, aunque algo tedioso: llegar a cierto punto del vagón donde nos subíamos a un bidón y esperábamos a que el reloj de cuenta atrás del nivel llegase a cierto segundo que no logro recordar. En ese momento, el tren llegaba a la estación y no hacía falta eliminar a ningún enemigo más para acceder al enemigo fin de fase.



Midnight Resistance (Data East)

Raro sería no contar en uno de estos artículos con una máquina manufacturada por Data East. En este caso, estamos ante un arcade de acción lateral que nos recordará en muchas ocasiones al clásico Contra de Konami, con la particularidad de que en este caso, Data East rescata el control rotatorio en ocho direcciones de Heavy Barrel, el predecesor del presente juego, y lo implanta en un juego de desarrollo lateral.

Como resultado, un arcade desafiante, cuyo manejo se hace difícil a las primeras de cambio, pero que acaba resultando un reto de dimensiones elevadas para cualquiera que guste catar este tipo de juegos. Y como nota curiosa, yo añadiría que la conversión doméstica a Amiga resultaba incluso superior a lo que la placa recreativa ofrecía, resultando un excelente trabajo a cargo de Special FX, sobre todo en el apartado sonoro.

Pang (Mitchell)

La gran gallina de los huevos de oro para Mitchell; apoyándose en una rutina base tan vieja como desconocida, el Cannonball de Hudson Soft, Pang consiguió un éxito arrollador a nivel mundial, enarbolando el estandarte de una saga que puede presumir de ser uno de los escasísimos videojuegos que, a día de hoy, aún perviven en las máquinas recreativas que sobreviven en bares y salones de juego.

Strider (Capcom)

Aunque algunos acérrimos fans de la Tierra Media traducirían este juego como Trancos, nada más lejos de la realidad. Estamos ante un futuro de estos llamados distópicos; allá por el 2048 más o menos, existe un tirano llamado Grandmaster al que hay que destruir, por el bien de nuestro planeta. Curiosamente, este tirano tiene su base militar en Kazajistán, algo que parecía implicar alguna connotación política de trasfondo.

Sea como fuera, el juego desprendía suficiente carisma como para que Strider Hiryu protagonizara otros juegos y crossovers varios; su cuchilla gigantesca y el salto con voltereta característico se convirtieron rápidamente en sellos reconocibles para el público jugón, el cual también pudo disfrutar de un manga dibujado por Tatsumi Wada en el que se contaba la historia del protago-

nista.

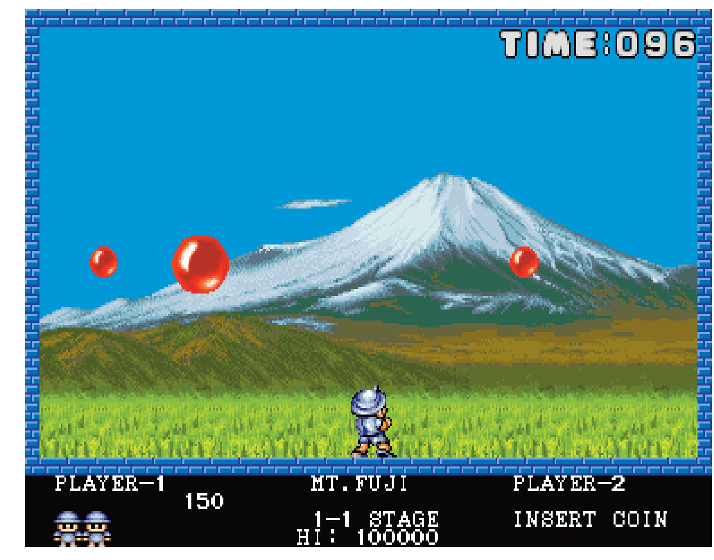
Teenage Mutant Ninja Turtles (Konami)

Bueno, a estas alturas pocas dudas quedan, de que estamos ante el año de los beat'em-ups. Sin embargo, si hubiera que quedarse con algo de este tremendo arcade -lo cual sería tremendamente injusto, ya que todo rayaba a nivel sobresaliente- sería su brutal modo de cuatro jugadores, en simbiosis perfecta con el número mágico de quelonios mutantes ninja.

Si se han cometido atrocidades a lo largo de nuestra historia contra la integridad de las cabinas de placa recreativa, seguramente la de las Tortugas sea de las más sufridas; cuando Rocksteady se cargaba a algún jugador justo antes de que cayera derrotado, desencadenaba una oleada de mamporrazos contra la pobre e inocente máquina. Coño, si hasta recuerdo que la gente perjuraba que el jefe de piedra con forma de pájaro decía "hijo de puta" al presentarse al final de fase, o que las tortuga gritaban AGÜAPANDA al pasar de nivel. Qué recuerdos.

Toki (TAD Corporation)

Que me estoy dando cuenta de que muchas de las máquinas hoy reseñadas ya perviven en el PixeBlog en alguna que otra entrada, pero no es para menos. El tarzanesco personaje que protagoniza Toki se ve envuelto en una terrible maldición, pero no hay mal que por bien no venga: gracias al puñetero brujo que le encierra en un cuerpo de mono, el tío es capaz de pegar brincos y



escupir bolas de fuego como si tuviera una mala digestión de chile. Adictivo y complicadísimo arcade de plataformas con el que cierro este exitoso año. Nos vemos en 1990.

Texto: PEDJA
cedido por ELPIXEBLOGDEPEDJA



Querer a un asesino



El Viaje de Chihiro es una de esas películas que uno tiene que ver un mínimo de tres veces para poder captar todos los detalles y maravillarse de la sutileza con la que el Estudio Ghibli es capaz de disfrazar una lección de principios. Cada una de sus producciones encierra un mensaje que el espectador tiene que tratar de discernir como buenamente pueda

Y es que no siempre se consigue profundizar o entender del todo cualquiera de las cintas de la productora nipona. Personalmente aún no estoy del todo seguro de qué representaba el carismático Sin-Cara, pero supongo que algún día volveré a ver la película y daré con la tecla.

La película tiene momentos mágicos, algunas escenas inolvidables (aquel travelling entre las flores) pero sobre todo tiene una frase lapidaria que sale de la boca del personaje con más maña de toda la película, es decir, Kamajii. Para el que no lo recuerde, Kamajii era el tipo achatado y bigotudo que se consideraba a si mismo como el esclavo de las calderas que calientan los baños del balneario donde se desarrolla la mayor parte de la historia. Sus intervenciones son pocas, pero hay una que seguro se quedó clavada en el corazón de muchos. No deja de ser una cursilada petulante muy típica, pero con el debido procesado cerebral (es decir, 2 minutos pensando), pueden obtenerse increíbles conclusiones. Con la profunda voz que sólo sabe poner Pepe Mediavilla, Kamajii dice: “No se puede vencer al poder del amor”.

La frase en cuestión requiere de un correcto destilado para sacarle todo el jugo y quedarse con una idea refinada que puede resultar útil a la hora de comprender mejor el mundo. Primero hay que arrancarle las piruletas de corazones que tiene incrustadas en su superficie, para luego proceder con martillo y cincel picando la gruesa capa de azúcar aglutinado. Una vez retirada la dulce corteza nos encontramos con el espeso manto de merengue. Empalagoso a más no poder, es recomendable removerlo con una buena excavadora (una bagger 288 a ser posible) y tirarlo a un pozo de lava. El núcleo exterior de caramelo queda expuesto en toda su densidad. Para retirarlo es recomendable el uso de una aspiradora industrial lo suficientemente potente que facilite la limpieza del núcleo interior, es decir, el amor.

El Núcleo, es una de esas películas que marcan un antes y un después en la historia del cine. Su genial puesta en escena y sobre todo su impecable asesoría cien-

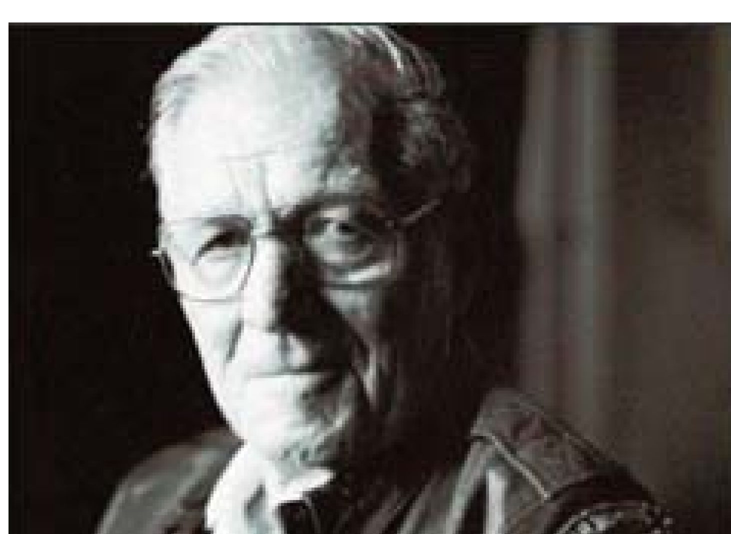




tífica lograron tejer un film de proporciones épicas que encandiló a las masas y sobre todo a la NASA (al igual que Armageddon). El argumento central de la película se basaba en que un grupo de intrépidos "terranautas" ha de dirigirse al interior del planeta para hacer que el núcleo terrestre gire de nuevo mediante el uso de unas bombas nucleares estratégicamente colocadas. Si el núcleo deja de girar, la Tierra perdería su capa protectora y nuestro querido planeta se calcinaría por culpa del sol.

Si se hace uso de la útil herramienta de enlazar o juntar ideas y lo aplicamos a El Viaje de Chihiro y a El Núcleo, se puede deducir que el mundo se mueve por amor. Una idea de nuevo cursi y descabellada pero que a fin de cuentas tiene más de verdad que cualquiera de esos programas absurdos del "corazón". Y es que por amor se han hecho y se hacen cosas sin sentido y descabelladas, cosas que sin el amor por el medio serían impensables e incluso vergonzosas. Pero el amor es como una especie de inhibidor de vergüenza o (a veces) de principios que hace posible cosas como dar serenatas guitarra en mano bajo un balcón o pedir la mano del ser querido en medio de miles de personas. A otros les funciona como catapulta a esforzarse al máximo o como una excusa para trabajar dando lo máximo que se pueda. También sirve como excusa para que una raza alienígena no nos vaporice.

Por amor se hacen y se deshacen entuertos, se escriben y cuentan historias, se trabaja, se come, se juega, se hacen esfuerzos, se lee, se ahorra y se perdona. Casi todo en el fondo se hace por amor, bien sea queriendo a una persona, un arte, una ciencia o al poderoso caballero Don Dinero (muy mal amante). El amor también nos toca a nosotros los jugadores, que a pesar de seguir teniendo la lacra del frikismo, en el fondo somos todo corazón. Unos juegan por la avidez de una historia que le haga pensar, otros por el gusto de enfrentarse a un rival ya esté a su lado o a 2000 kilómetros y algunos juegan por el placer de desconectar la mente de las preocupaciones diarias.





Un servidor escribe estas líneas por el amor que procesa hacia un medio de expresión como es el videojuego. De una manera diferente al modo que tiene el cine o la literatura de contar historias, hay videojuegos que llevan al jugador (y por extensión al personaje) por la tortuosa senda de la línea argumental que puede poner en tela de juicio los principios morales del que sujeta el mando. Es en las situaciones extremas donde la verdadera naturaleza del ser humano sale a la luz, donde se puede ser bueno o malo, pero, ¿Se puede ser bueno matando y malo queriendo? ¿Se puede querer a un asesino?

Como se decía en Minority Report, "no hay nada más dañino para el tejido metafísico que un asesinato". El quitar la vida a otro ser humano es el acto más deleznable que existe y nunca debe de ser justificado. A pesar de esto, se puede llegar a querer a un asesino, a una persona que le ha quitado la vida a otra por los motivos que sea y mediante métodos poco éticos. El ser humano es así de paradójico, capaz de mandar un cacharro a los confines del sistema Solar y que siga funcionando, y capaz de conceder el premio Nobel de la Paz a un presidente que así por las buenas declara "guerras humanitarias".

Un perfecto ejemplo de esta "paradoja amor-muerte" es el ya fallecido Comandante Richard D. Winters, quien durante la Segunda Guerra Mundial comandó la Compañía Easy, 2º Batallón, del 506º Regimiento de Infantería de Paracaidistas. A muchos les sonará por ser el protagonista de gran serie Hermanos de Sangre, donde se cuentan las andanzas y malos momentos de dicha compañía. A lo largo de los capítulos vemos como el Comandante Winters da buena cuenta de todo nazi que se le ponga en medio. Nazis que son personas humanas como él, son sus preocupaciones, temores, gustos y con una familia esperándolo en casa. Pero la guerra acabó y el Comandante Winters volvió a casa, se casó y tuvo 2 hijos. Formó una familia en la que todos sabían que el cabeza de familia había matado a tiros a otras personas, pero aún así lo querían.

Curiosamente, Hermanos de sangre está frágilmente relacionada con el mundo de los videojuegos y además viene de perlas para el tema que se trata en estas líneas. Concretamente, el Comandante Winters y Ezio Auditore comparten la misma voz,



para ser precisos la de Luis Reina, un habitual en el mundillo del doblaje de videojuegos. Pero Ezio es un ejemplo introductorio para nosotros los jugadores. Muchos le tenemos cariño al personaje, la vida no le ha tratado nada bien y encima de todo ahora está mayor y le pueden dar un flechazo a la primera de cambio. Su condición de maestro de la Hermandad de los Asesinos hace que los guardias no lo tengan muy bien visto y opten por intentar descuageringarlo, a lo que Ezio responde intentando pasar desapercibido. Cuando no lo consigue tiene que pasar por la hoja oculta a todo soldado que se tercie. Ezio mata a gente, a soldados, y sin embargo seguro que está en el top 10 de personajes favoritos de más de un jugador.

Otro famoso personaje de videojuegos al que se le podría poner el título de Asesino en Serie es nada más y nada menos que el carismático Nathan Drake. El protagonista de la genial saga Uncharted puede que tenga sus manos permanentemente sumergidas en un barreño de sangre, ya que bien con sus manos o haciendo uso de cualquier arma u objeto arrojadizo, pasa por la picota a todo el que se le ponga por delante, bien sea pirata o miembro de una organización paramilitar (los bichos no cuentan). Piratas o mercenarios son personas al fin y al cabo, que quizás están ahí por una equivocación o porque tienen que mandar dinero a casa como sea, hasta que llega el cazafortunas en cuestión y hay que emprenderla a tiros sí o sí. Desgraciadamente la vida del mercenario/pirata es muy perra y al final siempre se acaba criando malvas. Pero al menos hubo alguien que tuvo la entereza de decirle a Nathan Drake lo que era, un asesino. No fue otro que el siniestro y acongojante Lazarevic, el malo malísimo de la segunda entrega de la saga, que le espetó entre ceja y ceja que no eran tan distintos cuando le preguntó, ¿A cuántos hombres ha matado hoy señor Drake? Esto provoca que el jugador se quede con un algo en la cabeza, pensando que quizás el odioso de Lazarevic no esté tan equivocado.



De otro modo, hay personajes de videojuegos que tienen una familia que, directa o indirectamente sabe que su padre/madre tiene que segar la vida de la gente para lograr sus objetivos, bien sea salvar el mundo o conseguir sacar las manchas de grasa. Sam Fisher es el perfecto ejemplo de padre modelo, atento con su familia y que quiere a su hija más que a nada en el





mundo. Durante el desarrollo de la saga Splinter Cell, se intuye que su hija Sarah, sabe lo que su padre hace y lo apoya totalmente. Sí, su padre es un asesino, pero a pesar de todo pone un plato de comida en la mesa y tiene las mejores gafas para ir al baño de noche. Ya en la última entrega de la saga, se demuestra que Sam Fisher es el padre del año, y si para serlo es necesario marcar y ejecutar, ahí está él para conseguirlo.

Lara Croft tampoco se queda atrás, a pesar de que también se las tiene que ver con animales de la más diversa índole, no le hace ascos coser a tiros al primer hombre armado que se le cruce en el camino. Pese a todo, muchos jugadores la tienen encumbrada como la heroína suprema del mundo videojueguil, cuando a fin de cuentas es una asesina, como muchos otros personajes del gremio. Nico Bellic, Cole McGrath, los chicos de la Bad Company, John Marston, el comandante Shepard etc. Todos ellos matan a gente en sus respectivos videojuegos pero muchos jugadores les tienen cariño.

Menos mal que los videojuegos son sólo eso, videojuegos. Sus personajes no son más que fantasmas digitales con su carisma y su personalidad, y gracias a ellos muchos hemos pasado grandes momentos y nos han llevado por los rincones más oscuros de la mente para hacernos pensar algo más de la cuenta. Pero esto no se limita sólo al mundo del videojuego, ya que tanto en el cine, literatura, cómic y diversos medios de expresión, siempre habrá personajes que nos lleven a estos extraños pensamientos.

Ser un héroe es duro. Hay que soportar hordas de enemigos, caídas, tiros, perdidas de seres queridos, armas encasquilladas, algún que otro tanque y/o bicho gigante. Pero ser un enemigo estándar es más complicado, es por eso que siempre que pienso en este tema, la línea de pensamiento siempre acaba en el mismo sitio, recordando al esbirro del ejército privado del Doctor Maligno que murió vilmente aplastado por una apisonadora que conducía el histriónico Austin Powers.

texto: neo_von cedido por www.pixfans.com


juega
terapi
a.org
la quimio
jugando
se pasa
volando...

LIVES







CALLE CORTADA POR OBRAS
CORTESÍA DE
"UMBRELLA CORP."

PROHIBIDO EL PASO AL TRÁFICO
SALVO A
RESIDENTES

http://treveronsparadox.blogspot.com

Aquellos maravillosos años...



No os engañéis, no voy a hacer un análisis de la afamada serie de TV de los 90 protagonizado por el benjamín de una familia cuyos recuerdos en off son narrados por la voz de un adulto, por cierto que esa misma fórmula fue plagiada en nuestro país y no hace falta que diga por quién....

Pero en fin, vamos a lo que iba, en plena revolución digital conviene que un carroza como yo os recuerde a vosotros, los jovenzuelos de hoy en día (los llamados "nativus digitalis"), que existió una época dorada comprendida entre más o menos el año 82 hasta el 89 , donde la adrenalina se media en dos dimensiones y perspectiva etrusca, donde cualquier parecido entre una recreativa y su adaptación para ordenador era mera coincidencia (salvo honrosas excepciones como los míticos Gauntlet y Ghost n' Goblins) y donde el concepto de "jugar en red" consistía en que un grupo de amiguetes ocuparan el cuarto del que tenía ordenata un sábado por la tarde. No tened ningún miedo, vamos a adentrarnos en un periodo legendario, la aventura no os va defraudar.

Un fecha histórica 23 de abril de 1982

No recuerdo yo que hice ese día en el parvulario, pero la verdad es que por aquel momento era fanático de una serie de animación española que se llamaba "Naranjito" cuyo protagonista era la mascota de la copa mundial de fútbol que se iba a celebrar en España ese verano. Era una serie absolutamente genial, adelantada a su tiempo, el personaje principal era una naranja que hablaba, siempre llevaba un balón de reglamento bajo el brazo y vestía con la equipación de la selección española, además tenía dos secundarios de lujo, un limón que tenía cara de asustado y un robot que se solía poner de portero y alargaba los brazos mecánicamente para parar todos los balones. Yo en ese momento aún no lo sabía, pero aquel día había nacido otro mito. Por supuesto hablamos del Sinclair Zx Spectrum.

Hablar del Spectrum de 8 bites y 48k de memoria es como si en la automoción habláramos del Seat 600 o del Citröen 2CV, es decir una leyenda. Los spots del momento lo describían como "la máquina definitiva", “la piedra filosofal de la tecnología informática”, el no va más. La realidad es que yo no vi uno con mis propios ojos hasta el año 1984, curiosamente otra fecha clave, pero de eso hablaré más adelante. Cuando lo sacabas de la caja en-

contrabas ante ti un coqueto teclado negro del tamaño más o menos de una libreta escolar y cuyos periféricos te los ibas apañando de los elementos en desuso de la casa, una fascinante contradicción de esos años mágicos era que la tecnología punta requería de las herramientas obsoletas como el cassete “cascao” para funcionar y la tv en B/N que ya no se veía se repescaba como monitor, siendo mis primeros recuerdos como videogamer casero en blanco y negro.

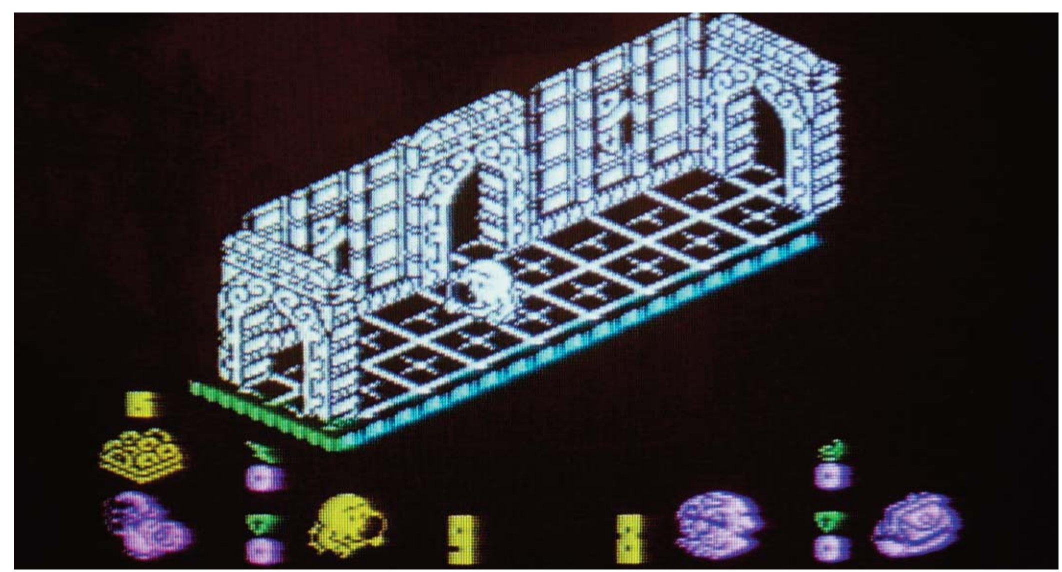
El cuarto del propietario del equipo parecía un auténtico desguace informático con accesorios desparramados por todos lados, eso, sumado a las dos dimensiones y el blanco y negro de los juegos es la esencia de los 80. Algunos juegos legendarios que recuerdo, para el Spectrum son "El zorro" "Commando" "Rambo" y como auténtica curiosidad "freak" tenemos un simulador de corridas de toros, creado por la compañía española Dinamic llamado "Ole toro" y que incluso fue censurado en el Reino Unido. Tengo que reconocer que este modelo fue el más legendario de su momento, pero no fue el que yo tuve.

Los "OTROS" Amstrad, Commodore, Amiga...

Mi primera adquisición personal fue el Amstrad CPC 464. El primer modelo salió en el año 84, aunque yo tarde algunos más en tener el mío. Suponía todo un avance porque además de tener 64k, incorporaba en el mismo equipo el cassete y el monitor, estando la opción de tenerlo en verde o color, siendo la diferencia de unos 180 Euros actuales, unas 30.000 pts de la época que para el momento era una pasta considerable. De modo que mi “pantallaco” era verde.

Recuerdo que existía el pique entre Amstrad y Spectrum. Commodore iba a su bola, y con res-





pecto a lo de Amiga pues la verdad es que quien tenía uno era un bicho raro. Existía toda una serie de controversias entre Amstrad y Spectrum, que si Amstrad tenía mejores gráficos, pero menos juegos, que si el Amstrad no tenía tanta magia ni carisma etc etc. La realidad es que al final todos eran equipos de 8 bytes y la diferencia no era tanta.

El sistema de carga de un juego era fascinante, una vez introducido el cassete, el sistema comenzaba a leerlo, en ese momento de una pantalla en blanco, aparecían unas líneas transversales que recorrían la pantalla de derecha a izquierda y que a medida que avanzaban iban descubriendo una pantalla de presentación del juego que por lo general coincidía con la carátula, era una especie de strip-tease apasionante. Además había que cruzar los dedos porque en cualquier momento, si algo fallaba, había que rebobinar la cinta y empezar de nuevo. El proceso de carga duraba entre 5, los juegos que menos carga tenían, y 45 minutos, siendo los más complejos estos últimos, aproximadamente. Hoy en día puede resultar una locura, pero estamos en la máquina del tiempo chicos...

Como curiosidad os puedo comentar que yo programe mi propio juego en lenguaje Basic, copiando directamente los comandos que pude ver en el anexo del manual de instrucciones de mi Amstrad cpc 464, se trataba de una versión del Arkanoid y el sentimiento de emoción cuando acabe es indescriptible.

El principio del fin: los 128k y las unidades de disco

En el año 86 se produjo la adquisición de Sinclair por parte de Amstrad y poco tiempo después a finales de los 80 comenzaron a popularizarse las versiones de 128k y unidades de disco tanto para Spectrum como Amstrad. Reconozco que nunca simpatice con estos nuevos armatostes, creo que por el hecho de que adelantaban el principio de una nueva era, era el fin del cassete y de alguna manera el fin de la era dorada de los ordenadores domésticos.

Ya a finales de los 80 y con el lanzamiento de las "NES" de Nintendo y "Master System" de Sega, se reiniciaba de nuevo la era de las consolas. Con todo, estoy seguro de que somos muchos los que añoramos ese momento, un momento donde los ordenadores domésticos vivieron su momento de gloria. Por ello, dedico este artículo a los que vivieron ese momento y a las nuevas generaciones que desean conocer la historia.

Texto: Juan Manuel Cabañas
cedido por MONOTEMÁTICOSFM 106.5 RADIO TRIANA

toda la acción que necesitas...

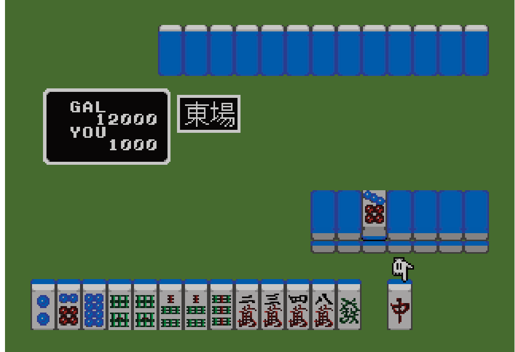


...la encontrarás en

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

Dial Q Wo Mawase!





Uno de los pocos no licenciados de origen japonés, Dial Q presenta un típico juego de mahjong sin especial gracia, cuyo único aspecto diferenciador es el hecho de que las honorables señoritas a las que nos enfrentamos se irán despojando de sus prendas a medida que pierdan jugadas

Dial Q Wo Mawase! es el título completo de esta curiosa obra. Al igual que el título del mes pasado, es un producto 100% original (es decir, sin ripear gráficos ni sonido de otros juegos, como tantos piratones chinos), en el que la idea es básicamente mezclar un género tradicional (al menos en Japón éste lo es) con imágenes de contenido erótico para mantener el interés del jugador.

Sin embargo, y a diferencia de Divine Sealing, éste raro no licenciado japonés sí presenta aspectos de calidad. Sorprende gratamente, tratándose de los mismos autores.

En el terreno gráfico, Dial Q resulta razonablemente correcto, aunque sin ningún alarde. Las mesas y fichas de mahjong son lo que son, sí, pero algún efecto gráfico habría podido alegrar la cosa. Nuestras oponentes, por otra parte, al menos son fácilmente diferenciables y están bien dibujadas. En cuanto al sonido, las voces originales presentes en el juego también son una grata sorpresa, y por sí solas ya demuestran que se puso cierto esfuerzo en producir este juego. Los temas musicales están compuestos para la ocasión y no robados de alguna otra producción oficial. Son sencillos y pegadizos y, a pesar de que encajarían igual en un juego de plataformas de la época, la verdad es que acompañan muy





bien las partidas, que podrían volverse demasiado aburridas de no contar con una música decente.

A la hora de la verdad, y si contamos con la suficiente paciencia para ponernos a jugar un rato al mahjong con Dial Q y no con cualquier otro de las docenas que se pueden encontrar en los catálogos de Saturn y PS1, lo cierto es que la ejecución de las partidas es muy correcta y sencilla, pero no presenta ningún otro aliciente salvo, claro está, que desnudar a las jugadoras nos compense. Por supuesto, dicha tarea nos resultará del todo imposible si no dominamos el japonés.

No obstante, eso no impide que hacerse con un ejemplar original y completo de Dial Q constituya una pequeña odisea. Y es que a pesar de su simpleza, el hecho de ser de origen japonés y de no haber disfrutado de una gran tirada provoca que surjan, muy de cuando en cuando, reproducciones chinas en páginas de subasta o, como mucho, ejemplares originales sueltos, sin caja ni instrucciones. Sí, instrucciones, porque estamos ante otro de esos poco frecuentes casos en los que parece que los autores querían ofrecer un producto de acabado profesional. Una lástima que la caja fuera de cartón y que, debido a su fragilidad, sea cada vez menos probable encontrarse un Dial Q completo y en buen estado, ¡lo que sólo contribuye a que su precio siga incrementándose!

CARLOS OLIVEROS
hombreimaginario.com

Limpiar un cartucho de Neo Geo

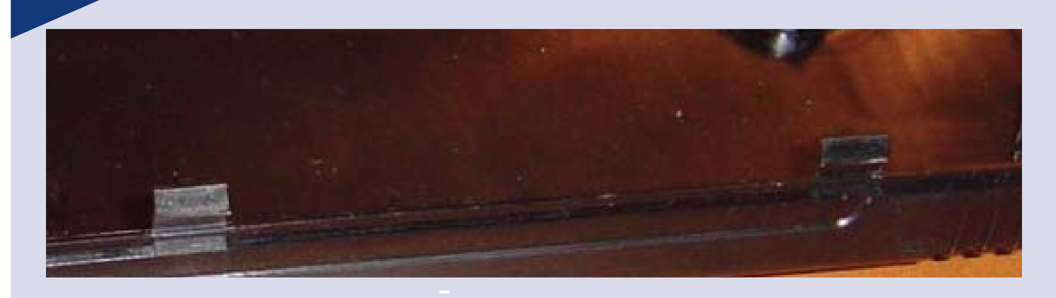
Durante la adolescencia fue el sueño húmedo de muchos jugones. Y hoy una preciada pieza de coleccionista



Los cartuchos de Neo Geo no tienen tornillos. Vienen embutidos en una carcasa plástica sellada por pequeñas patillas

Los afortunados poseedores de esta máquina gozaban del privilegio que suponía tener una recreativa en casa. Sin embargo, siempre fue un producto elitista. Su elevado coste (140.000 ptas, unos 840€ al cambio actual) y lo prohibitivo de sus juegos (40.000ptas/240€) hicieron que solo fuera accesible a los bolsillos más acaudalados.

Hoy sin embargo es una pieza de coleccionistas. Pero sus limitadas tiradas de juegos hacen que sea casi una práctica obligada el intentar mantener los que conseguimos en el mejor estado posible. Y no veáis lo que duele tener que jugársela para abrir un trozo de plástico por el que a buen seguro habremos pagado un riñón y parte del otro. Así que aquí os mostramos como hacerlo.



Poco a poco tenemos que intentar separar ámbas partes y con ayuda de un pequeño destornillador, ir haciendo palanca para separar las juntas



Las placas podemos limpliarlas con alcohol y goma de borrar para los conectores



Para limpiar las carcasas, lo mejor es lija de grano fino, un pincel seco y mucho alcohol

Una vez terminado el proceso, es hora de cerrar la carcasa colocándo previamente las placas en su sitio. Es vital asegurarse que todo vuelve a encajar en su sitio original antes de proceder a hacer presión para cerrar

porque a nosotros nos leen
lo que otros sueñan

